DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN VON 



Sonderteil:
Nur in Verbindung mit Happy-Computer
5/89

Taufrische Tips

- Sierra-Adventures leichtgemacht
- Geheimer Level bei R-Type
- Times of Lore gelöst
- ...und viele POKEs & Tricks

Glasnost

- Live aus Moskau: Interview mit den Tetris-Machern

Götterdämmerung

- Strategiespiel Populous: Duell um 500 Welten


AFRICAN
RAIDERS-01
AUTORALLEY DAKAR 89
TUNIS
Karl Friedrich Capito
Sieger der Rallye Paris–Dakar:
»African Raiders ist eine superrealistische Rallye-Simulation.
Atmosphäre und Action auf den 5 Etappen sind einfach Spitze!«
GHADAMES
TOMAHAWK
1385 NS 92
IN SALAH
OUALLENE
Landkartenposter, Fahren auf bzw außerhalb der Fahrwege, Rückwärtsfahren, Positionsangabe über Satellit, Kompaß, mit vielen Etappen und zahireichen Konkurrenten...

Glasnost



▲ **Wenn sie nicht gerade in Moskau weilt, erklimmt *POWER PLAY*-Korrespondentin Gertraud Rieger in Rekordzeit Berge**

Computerspiele kommen entweder aus England, Amerika, Frankreich oder Deutschland — denkt man. Daß aber auch in anderen Ländern fleißig Spiele programmiert werden, wird gerne vergessen. Es wurde höchste Zeit, sich um das östliche Europa zu kümmern. Die sowjetischen "Tetris"-Programmierer schienen uns das ideale "Opfer".

Da niemand in der Redaktion russisch spricht, mußte Gertraud Rieger ran. Wenn sie nicht gerade auf Berge kraxelt (siehe Foto), ist Gertraud Russisch- und Englisch-Dolmetscherin, passionierte Spiele-Liebhaberin und ungeschlagene "Risiko"-Königin (Motto: "Australien gehört mir!"). Eine aufkeimende Tetris-Sucht wurde durch die Staatsprüfung in Russisch unterbrochen; danach wurde kräftig weitergespielt.

Im Februar fuhr sie geschäftlich nach Moskau. Dabei besuchte sie für uns die Tetris-Programmierer Alexej Paschitnow und Vadim Gerassimow. Das Resultat ihres zweistündigen Gesprächs könnt Ihr auf Seite 12 bewundern. Interessanterweise wurde das Interview zweimal aufgenommen: einmal für unsere Redaktion und einmal zur Kontrolle für den KGB. Alexej Paschitnow und Vadim Gerassimow arbeiten an der russischen Akademie der Wissenschaften und gelten damit automatisch als Geheimnisträger.

Weniger politisch, aber nicht minder "weltbewegend", ging es währenddessen in der Redaktion zu. In heißen Nächten wurden zwei Amigas mit einem frisch gelöteten Null-Modem-Kabel verkuppelt. Der Grund hieß "Populous", Electronic Arts' geniales Strategiespiel, das zu zweit am meisten Spaß bringt. Als schlitzohrigster Spieler erwies sich Michael "Sintflut" Hengst, der sich für Vulkaneruptionen gerne mit Wassermassen revanchiert (und meistens gewinnt). Wem das alles etwas spanisch verkommt, der lese gleich den großen Populous-Tests in dieser Ausgabe — wir schlafen uns nach diesen langen Nächten wieder richtig aus.

Die wichtigste Neuerung in diesem Monat betrifft die Bewertungskästen. Viele Briefe haben uns dazu ermuntert, jetzt ist's endlich soweit. Um die Bewertungen noch transparenter zu gestalten, haben wir den Schwierigkeitsgrad als neues Kriterium eingeführt. Es gibt fünf Bewertungsstufen: "sehr leicht", "leicht", "mittel", "schwer" und "sehr schwer". Hat ein Spiel einen veränderbaren Schwierigkeitsgrad, so steht "einstellbar" im Kasten. Zusätzlich findet Ihr jetzt einen markanten, das Spiel charakterisierenden Satz (beispielsweise "Action-Hatz mit viel Rabatz").

Sicher werdet Ihr Euch gefragt haben, wie wir für die Rubrik "Automatenspiele" an die neuesten Münzschlucker kommen. Ganz einfach: Einmal im Monat stellt sich die Frage "Wer darf diesmal in die Spielhalle?", dann stimmen wir demokratisch ab (wobei meistens der Stärkere gewinnt...). Dann besuchen die "Gewinner" den Franken-Automaten Südvertrieb in München. Diese Firma ist allerdings keine Spielhalle, sondern vertreibt Automaten in der Bundesrepublik. Jeden Monat werden die aktuellen Platinen für uns herausgesucht und in die Gehäuse eingebaut. Jeder Automat ist auf Freispiel eingestellt, so daß wir das Spiel ausführlich testen können, ohne den Redaktions-Etat ins Wanken zu bringen. Normalerweise kommt kein Redakteur unter vier Stunden aus der Spielhalle heraus. Diesmal brachen wir den internen Rekord: Martin und Anatol verjuxten satte sechs Stunden an "The Final Round", "Splatterhouse" und "Devastors".
Einen ebenso spielfreudigen Monat wünscht Euch das
POWER PLAY-Team

Interaktive Büro-Kommunikation mit Populous:



Naturkatastrophen werden höflich angekündigt



Redakteure in Aktion: Einmal im Monat geht's ab zum Spielautomaten-Test ▶


Das Roboterpärchen Heavy und Metal hat einen kleinen Fehler im Betriebssystem. Eigentlich sollten die zwei brav in den Lithium-Minen auf dem Mars arbeiten; statt dessen jagen sie durch unterirdische Kammern, auf der Suche nach Abenteuer, Nervenkitzel und einem neuen High-Score.
„Hard'n' Heavy" bietet etwas für jeden Computerspieler: Action, Geschicklichkeit und Strategie. Besonders gewitze Spieler werden neben den 25 Leveln einige der fünf versteckten Level ausfindig machen.
Erhältlich für Amiga, Atari ST, C64 Kass, C64 Disk
HARD 'n 'HEAVY
Vertrieb: Rushware, Microhändler
Österreich: Thali AG, Schweiz: Karasoft
reLINE SOFTWARE ®



INHALT 5/89

Aktuell

Story

Computerspiele-Tests

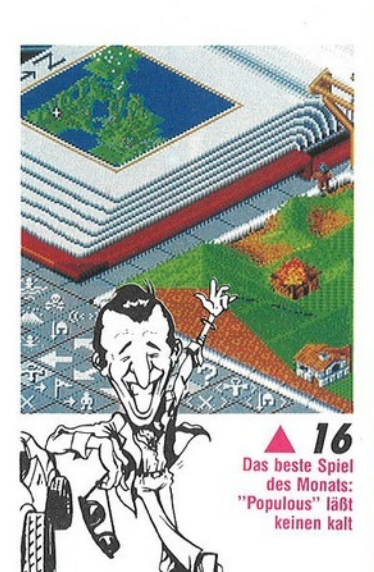
Power-Tips — Hilfen für schwere Spiele

Automatenspiele-Tests

Allgemeines

Videospiele-Tests

Kurz-Tests



▲ **16** Das beste Spiel des Monats: "Populous" läßt keinen kalt



54 Der Macher von "Leisure Suit Larry" im Interview: Alles über Al Lowe



23 Als Kriegsherr im Japan des 12. Jahrhunderts gibt es einiges zu erleben: Samurai-Abenteuer per Mausklick mit "Lords of the Rising Sun"

Die POWER PLAY-Wertungen

Hits und Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen bedeuten, verrät Euch diese Seite.

In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei den Tests von Computer-, Video- und Automatenspielen verwenden. Alle Programme werden in drei Kriterien beurteilt: Grafik, Sound und Power-Wertung. Jedes Spiel kann mindestens 0 und höchstens 100 Punkte erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau »Durchschnitt«.

Bei der Grafik-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim Sound spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamtwertung, die bei uns »POWER-Wertung« heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist. Testen wir von einem Titel mehrere Versionen (zum Beispiel Amiga und C 64), erhält jede Version eigene Wertungen.

Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz zu sparen. Bei diesen Kurz-Tests beschränken wir uns auf ein paar Zeilen Text und die POWER-Wertung.

Seit Ausgabe 3/89 gibt es das goldene *POWER PLAY*-Prädikat. Damit zeichnen wir ganz hervorragende Spiele aus, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung nur sehr selten. Ihr könnt dafür sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch wirklich ihr Geld wert sind.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers. Bei Amiga-Spielen kann man zum Beispiel bessere Grafik und besseren Sound erwarten als beim CPC oder C 64. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die einzelnen Computer immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht. Bei den POWER-Wertungen gehen wir auch davon aus, daß man keine prinzipielle Abneigung gegen das jeweilige Spielgenre hat. Ein Beispiel: Wenn wir ein Fußballspiel mit einer Super-Wertung auszeichnen, heißt das nicht, daß es wirklich jedem gefallen muß. Wer Sportspiele noch nie leiden konnte, wird sich auch mit dieser toll bewerteten Fußball-Simulation nicht anfreunden können. Wer hingegen Sportspiele im allgemeinen schätzt, kann mit ziemlicher Sicherheit davon ausgehen, daß ihm dieses gut bewertete Fußball-Programm gefallen wird.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Die Wertungen entstehen schön demokratisch in einer Konferenz, an der alle Redakteure teilnehmen. Bei jeder Besprechung (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur(en) zu sehen, die das Spiel getestet haben. Dieses "Wertungs-Gesicht" drückt die ganz subjektive Meinung des einzelnen Testers aus; Grafik-, Sound- und POWER-Wertung hingegen werden von der gesamten Redaktion bestimmt.

Und damit Ihr Euch einen besseren Eindruck vom Geschmack der Redakteure machen könnt, haben wir außerdem dazugeschrieben, wer was am liebsten spielt.

hl

Heinrich Lenhardt

Seine aktuellen Renner: **TV Sports Football** (Amiga), **Kings of the Beach** (MS-DOS), **R-Type** (Amiga), **Populous** (Amiga), **Spherical** (ST), **Emlyn Hughes International Soccer** (C 64).

Anatol Locker

Seine derzeitigen Lieblinge: **Populous** (Amiga), **R-Type** (Amiga), **Leisure Suit Larry II** (ST, MS-DOS), **Wasteland** (C 64), **Falcon** (Amiga, ST), **Lords of the rising Sun** (Amiga).

Spitzenklasse | Gut | Durchschnitt | Mäßig | Miserabel

Heinrich Lenhardt hl

Anatol Locker al

Spitzenklasse | Gut | Durchschnitt | Mäßig | Miserabel

Michael Hengst mh

Martin Goldmann go

Michael Hengst

Zur Zeit spielt er besonders gern **Y's** (Sega), **Golvellius** (Sega), **Populous** (Amiga), **Falcon** (Amiga, ST), **Gunship** (ST), **R-Type** (Amiga), **Leather Godesses of Phobos** (ST).

Martin Goldmann

Seine momentanen Hits: **Populous** (Amiga), **Tetris** (alle Systeme), **Pool of Radiance** (MS-DOS), **Ultima V** (MS-DOS), **Silent Service** (C 64), **Gradius** (Nintendo).

Die Geister sind los!

THE REAL GHOSTBUSTERS™

ACTIVISION

Die Jagd geht weiter. Mit der Umsetzung der Coin-op-Version sind neue Geister aufgetaucht und müssen gefangen werden.
Mumien und Gespenster – mit rasselnden Ketten und wehenden Gewändern – machen die Stadt unsicher und jede Nacht zum Alptraum. Geisterjäger haben viel zu tun in diesen Tagen!
The Real Ghostbusters – jagen Sie mit auf C 64, Amstrad, Atari ST und Amiga.

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

Name: ____________________

Straße: ____________________

PLZ: ________ Ort: ____________

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

POP 5/89



Das Programm



POWER PLAY **blickt den Programmierern über die Schulter: Wir zeigen Euch erste Bilder von Spielen, die erst in den nächsten Monaten erscheinen werden.**

Circus Attractions (Golden Goblins)



Ein falscher Wurf und die Dame wird zerhackstückt (C 64)

Kaum hat das Gütersloher Programmier-Team Golden Goblins seinen "Grand Monster Slam" fertiggestellt (siehe Test in dieser Ausgabe), steht schon sein nächstes Spiel an. "Circus Attractions" bietet sechs Geschicklichkeits-Spiele, die sich alle um Zirkus-Kunststücke wie Jonglieren, Hochseil und Messerwerfen drehen. Ein spezieller Zwei-Spieler-Modus läßt echtes Teamwork zu. An technischen Leckerlis werden 3D-Grafik und Animation in Zeichentrick-Qualität versprochen. Circus Attractions soll in Kürze für Amiga, Atari ST, C 64 und MS-DOS-PCs erscheinen. *hl*

Vindicators (Tengen)

Ein ganzes Bündel Umsetzungen von Atari-Spielautomaten steht für 1989 an. Als erste Adaption erscheint in Kürze "Vindicators". In diesem Panzer-Actionspiel tuckert man durch ein Szenario, das in "Schräg-von-oben-Grafik" gezeigt wird. Vindicators ist nicht gerade der allerbeste Atari-Automat, aber zum gemütlichen



Panzer unter sich: Metall-Meeting à la Vindicators (ST)

Rumballern ganz ordentlich. Bei der ST-Demo-Version sind die Explosionen toll gezeichnet — das ist doch was. Umsetzungen für alle populären 8- und 16-Bit-Computer sind geplant. *hl*

DDT (Imageworks)



Der drollige Dynamic Debugger von DDT auf dem Amiga

Ein vielversprechendes Plattformspiel wird gerade bei Imageworks in England programmiert. "DDT" erinnert ein bißchen an den Nintendo-Superhit "Super Mario Bros.": Ein "Dynamic Debugger" muß durch zehn Welten gesteuert werden, die jeweils in mehrere Länder unterteilt sind. Mit putzigen Waffen wie einer korkenballernden Sektflasche wehrt er sich gegen niedliche Monster. Die Amiga-Version bietet stolze 4096 Farben gleichzeitig. ST-Benutzer sollen mit weichem Scrolling verwöhnt werden. Als einzige 8-Bit-Umsetzung ist eine C 64-Adaption geplant. *hl*

Dragon Spirit (Tengen)

Mit "Dragon Spirit" ist ein Ballerspiel für das Videospiel PC-Engine erschienen. Die Umsetzung steht dem Arcade-Original in nichts nach, sogar der tolle Sound klingt fast wie beim Spielautomaten. Dragon Spirit bietet acht vertikal scrollende Levels. Ihre Spielfigur ist kein Raumschiff, sondern ein feuerspeiender, dreiköpfiger Drache. Besitzer von Heimcomputern müssen sich gedulden: Tengen will Versionen für alle wichtigen 8- und 16-Bit-Computer programmieren lassen. Sie werden jedoch nicht vor dem zweiten Halbjahr 1989 erscheinen. *Martin Gaksch/hl*



Mit drei Köpfen flammt sich's besser: Dragon Spirit auf der PC-Engine

Kick Off (Anco)



Spannende Amiga-Torszenen mit Kick Off

Ist das nicht ein Jammer? Bis heute gibt es keine erstklassige Fußball-Simulation für Amiga und ST. Diesen traurigen Zustand will Anco im Mai mit "Kick Off" ändern, einem Fußball-Programm, das auch für C 64 und MS-DOS erscheinen wird. Die augenfälligste Neuheit bei Kick Off ist eine jederzeit einblendbare Übersicht aufs gesamte Spielfeld. Hier sieht man anhand kleiner Pünktchen, wo sich jeder der 22 Spieler befindet. Vor einer Partie kann man die Aufstellungstaktik wählen (massive Abwehr oder Hurra-Offensive). Jeder Spieler hat bestimmte Werte bei wichtigen Eigenschaften wie Ausdauer und Aggressivität. Angesichts des letzteren Punkts verwundert es wohl kaum, daß es bei Kick Off auch Fouls und Freistöße geben wird. *hl*

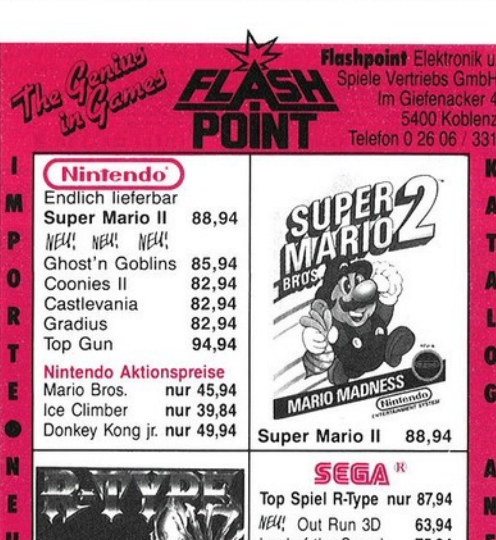
Gradius II/Vulcan Venture (Konami)

Bei uns in Deutschland ist vor kurzem "Gradius" fürs Nintendo Entertainment System erschienen. Die japanischen Nintendo-Freaks vergnügen sich bereits mit "Gradius II", das in Deutschland unter dem Namen "Vulcan Venture" als Spielhallen-Automat herauskam. Wer die Nintendo-Umsetzung sieht, traut seinen Augen nicht: Die Grafik ist fantastisch. Sämtliche Levels und Features des Originals findet man auch in der Nintendo-Version. Konami hat sogar ein paar zusätzliche Supergegner ins Modul gequetscht. Alles in allem ein Ballerspiel der Sonderklasse, das auf dem Nintendo neue Maßstäbe setzt. Wann Gradius II in Deutschland erscheint, ist freilich völlig offen. Vor 1990 sollte man sich keine großen Hoffnungen machen. *Martin Gaksch/hl*



Nintendo-Grafik der Extraklasse bei Gradius II






Hilfe zu PD-Spielen

In dem Buch "Spielebox" vom Verlag Markt & Technik werden Hilfen und Anleitungen zu 64 Public-Domain-Spielen für MS-DOS-PCs angeboten. Adventures, Rollen- und Actionspiele sind hier ausführlich erklärt. Unter diesen Spielen ist auch das altbekannte "Hack", das in vielen Mailboxen als Online-Spiel angeboten wird. Das Buch kostet 24,80 Mark. *go*

Plattenfirmen im Software-Business

Die Pariser Plattenfirma Delphine Records hat sich entschlossen, ins Softwaregeschäft einzusteigen. Pro Jahr sollen drei bis vier Spiele für Amiga, Atari ST und MS-DOS-PCs geschrieben werden. Der erste Titel, "Bio Challenge", soll noch in diesem Frühjahr erscheinen. Die Delphine-Spiele werden von Palace Software in Europa vertrieben.

Auch der britische Plattenhersteller Chrysalis hat ein Software-Label gegründet. "Chrysalis Software" wird Spiele für 8-, 16- und 32-Bit-Computer herstellen. Mindestens sechs Titel sollen 1989 erscheinen. Das erste Spiel heißt "Prison". Hier geht es um einen unschuldig Verurteilten, der von dem Gefängnisplaneten Altrax fliehen muß. Prison kommt für Atari ST, Amiga, MS-DOS sowie Archimedes. *go*

Preiswerte Klassiker

Auf dem Encore-Label erscheinen ältere Erfolgstitel von Elite Systems zu einem besonders günstigen Preis. Bislang gab es die Encore-Titel nur auf Kassette, doch von Bomico werden jetzt auch C 64-Diskettenversionen angeboten. Sie kosten je 19,95 Mark. Folgende Titel sind bereits lieferbar: "Airwolf" (Spiel zur TV-Serie), "Battleships" (Schiffe versenken), "Bomb Jack" (Plattformspiel), "Combat Lynx" (Strategie und Action), "Frank Bruno's Boxing" (Boxkampf-Simulation) und "Saboteur" (Action-Adventure). Die Kassetten-Versionen kosten 9,95 Mark pro Stück und werden auch für den CPC angeboten. Weitere Encore-Titel sind in Vorbereitung. Unter anderem wird auch der Action-Klassiker "Ghosts'n Goblins" für wenig Geld zu haben sein. *hl*

Tetris-Spielautomat ist die neue Nr. 1

Überraschung in den bundesdeutschen Spielhallen: Der "Tetris"-Automat setzte sich an die Spitze der Charts. Jeden Monat wird die Hitparade der erfolgreichsten Stand- und Platinengeräte von der Firma Gauselmann ermittelt. Platinengeräte sind TV-Automaten, in denen nur die Platine ausgewechselt werden muß, um ein neues Spiel zu bekommen. Standgeräte müssen immer komplett (also mit Gehäuse) ausgetauscht werden. Das Denkspiel Tetris ist zur Zeit der einzige "Ausreißer"; sonst dominieren Renn- und Actionspiele in den Automatencharts. Den ersten Platz der Standgeräte konnte Ataris Fahrsimulator "Hard Drivin'" einnehmen und verdrängte das Brutalo-Gemetzel "NARC" von dieser Position. *mh*

U.S. Gold: Loriciels rein, Preise runter

U.S. Gold wird künftig Produkte der französischen Softwarefirma Loriciels in Großbritannien, Skandinavien, Italien und Deutschland vertreiben. Seine eigene Vertretung in Großbritannien gab Loriciels auf.

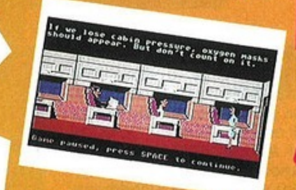
Auch preislich tut sich was bei U.S. Gold. Bei zwei neuen Spielen kosten die Amiga- und ST-Versionen nicht mehr als die Diskettenversionen für 8-Bit-Computer. "Human Killing Machine" und "Vigilante" kosten Amiga- und ST-Besitzer jetzt knapp 50 Mark. Man darf gespannt sein, wie sich dieses Experiment entwickelt. Wenn U.S. Gold über den niedrigeren Preis die 16-Bit-Verkäufe anheizen kann, werden andere Firmen vielleicht mit Preissenkungen nachziehen. *go*

Preiskorrekturen

Bei den Preisangaben lagen wir in *POWER PLAY* 4/89 zweimal daneben. Die unverbindliche Preisempfehlung für das Amiga-Spiel "Ice Ball" beträgt 49 Mark und nicht, wie fälschlicherweise angegeben, 59 Mark. Die Flugsimulation "Jet Fighter" für MS-DOS-PCs haben wir zu preiswert gemacht: Statt 89 kostet sie 149 Mark in Deutschland, wie uns Leisuresoft freundlicherweise mitteilte. Wir bitten die beiden Fehler zu entschuldigen. *hl*

HITPARADEN

LESER-HITS



Zak McKracken verteidigt die Spitzenposition

		Titel	Hersteller	Wie lang plaziert
1.	(1)	Zak McKracken	Lucasfilm Games	6. Monat
2.	(3)	Microprose Soccer	Microprose	3. Monat
3.	(2)	Great Giana Sisters	Rainbow Arts	13. Monat
4.	(5)	Elite	Firebird	26. Monat
5.	(9)	Interceptor	Electronic Arts	8. Monat
6.	(7)	Dungeon Master	FTL	8. Monat
7.	(6)	Katakis	Rainbow Arts	5. Monat
8.	(4)	Maniac Mansion	Lucasfilm Games	15. Monat
9.	(15)	The Last Ninja II	System 3	3. Monat
10.	(—)	F-16 Falcon	Spectrum Holobyte	1. Monat
11.	(8)	Pirates	Microprose	17. Monat
12.	(13)	Bubble Bobble	Firebird	13. Monat
13.	(—)	Pool of Radiance	S.S.I.	1. Monat
14.	(11)	Superstar Ice Hockey	Mindscape	13. Monat
15.	(10)	The Bard's Tale III (Thief of Fate)	Electronic Arts	8. Monat
16.	(14)	Hawkeye	Thalamus	3. Monat
17.	(20)	Pacmania	Grandslam	3. Monat
18.	(12)	Carrier Command	Rainbird	5. Monat
19.	(19)	Ultima V (Warriors of Destiny)	Origin	2. Monat
20.	(—)	Tetris	Mirrorsoft	10. Monat

Welche Spiele sind die beliebtesten im ganzen Land? Die *POWER PLAY*-Leserhits geben die Antwort. Diese Software-Hitliste wird von Euch ermittelt: jeden Monat stimmen die *POWER PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, in der alle Systeme berücksichtigt werden, ermitteln wir die individuellen Top 5 für die einzelnen Computer. Zusätzlich stellen wir jeden Monat fünf "Bubbler" vor: Das sind neue Spiele, die von Euch noch nie in die Top 20 gewählt wurden und dieses Mal nur knapp gescheitert sind. Die Bubbler sind die heißesten Favoriten auf einen Top 20-Platz in einer der nächsten Ausgaben. Außerdem werfen wir einen Blick ins Ausland und drucken die englische Software-Hitliste ab.

Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns eine Postkarte mit Euren drei aktuellen Lieblingsspielen schreiben (unterteilt in 1., 2. und 3.). Jeder sollte nur eine Karte schicken, damit das Ergebnis nicht verfälscht wird. Gebt außerdem an, welchen Computer oder welches Videospiel Ihr besitzt. Diese Informationen brauchen wir, um Euch im Falle eines Gewinns das richtige Spiel zu schicken. Unter allen Einsendungen werden jeden Monat zwölf spannende Computer- und Videospiele verlost.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *hl*

Rainald Benzler, Bergisch Gladbach
Christian Dönhoff, Ratingen
Marcus Golze, Gießen
Michael Holdorf, Neumünster
Oliver Kempny, Dortmund
Georg Lampa, Alsdorf
Markus Löll, Mönchengladbach
Thorsten Rüffer, Haan
Thomas Schmitz, Wedel
Frank Tappe, Dülmen
Jörg Wietzke, Berlin
Oliver Woge, Schliersee

Die Gewinner in diesem Monat. Herzlichen Glückwunsch!

BUBBLER

Auf dem Weg in die Charts

- **R-Type** (Electric Dreams)
- **Speedball** (Image Works)
- **Thunder Blade** (U.S. Gold)
- **TV Sports Football** (Cinemaware)
- **Hostages** (Infogrames)

ENGLAND

Vollpreis-Spiele:

1. (1) **Robocop** (Ocean)
2. (2) **Afterburner** (Activision)
3. (3) **Operation Wolf** (Ocean)
4. (5) **Thunder Blade** (U.S. Gold)
5. (7) **F-16 Falcon** (Spectrum Holobyte/Mirrorsoft)
6. (4) **Double Dragon** (Melbourne House)
7. (—) **Batman** (Ocean)

Billigspiele und Compilations:

1. (1) **Joe Blade 2** (Players)
2. (—) **Treasure Island Dizzy** (Code Masters)
3. (—) **World Games** (Kixx)
4. (—) **Indiziertes Spiel**
5. (—) **Ace 2** (Cascade)
6. (3) **Ghostbusters** (Mastertronic)
7. (—) **Big Foot** (Code Masters)

Leser-Hits (nach Computern)

Amiga

1. Interceptor
2. Zak McKracken
3. Elite
4. F-16 Falcon
5. Great Giana Sisters

Atari ST

1. Dungeon Master
2. Carrier Command
3. Elite
4. F-16 Falcon
5. Bubble Bobble

C 64/128

1. Microprose Soccer
2. Zak McKracken
3. Great Giana Sisters
4. The Last Ninja II
5. Pirates

CPC

1. Cybernoid II
2. Savage
3. The Last Ninja II
4. Bubble Bobble
5. The Train

MS-DOS-PCs

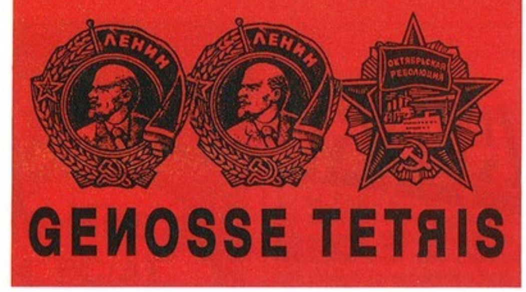
1. Leisure Suit Larry II
2. Zak McKracken
3. Captain Blood
4. Elite
5. The Bard's Tale II

Videospiele

1. Wonderboy in Monsterl.
2. Alex Kidd
3. Zelda II
4. R-Type
5. Phantasy Star

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Hitparade
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Schickt Eure Karten bitte an diese Adresse



GENOSSE TETRIS

Jeder spielt Tetris, aber kaum jemand weiß, daß die Idee von zwei sowjetischen Programmierern stammt: Alexej Paschitnow und Vadim Gerassimow. *POWER PLAY* besuchte sie in Moskau.

Moskau, zehn Uhr vormittags. In der Ulitza-Gertsena-Straße werden zwei Recorder angeschaltet: einer für *POWER PLAY*, einer für den KGB. Das zweite Band ist keine Schikane, sondern eine übliche Sicherheitsmaßnahme. Schließlich arbeiten Alexej Paschitnow und Vadim Gerassimow für die sowjetische "Akademie der Wissenschaften". Alexej und Vadim sitzen gemütlich unserer Korrespondentin Gertraud Rieger gegenüber; die Recorder schnurren, man rührt in einer Tasse heißem Tee.

POWER PLAY: Wie seid Ihr zwei eigentlich zusammengekommen?

Vadim: Wir lernten uns an der "Akademie der Wissenschaften" kennen. Ich besuchte in meiner Schule das Fach "Programmieren", die Lehrer waren alle Mitarbeiter des "Rechenzentrums der Akademie der Wissenschaften". Alexej arbeitete dort als Mathematiker und hielt Unterricht in meiner Klasse.

POWER PLAY: Seit wann beschäftigt Ihr Euch mit Computern?

Vadim: In der neunten Klasse habe ich meinen ersten Computer gesehen, seitdem programmiere ich.



"Tetris breitet sich aus wie ein Flächenbrand"

Alexej: Mir ist es genauso gegangen wie Vadim. In der Schule durften wir das erste Mal an einen Computer. Damals waren das vorsintflutliche Kisten, man konnte sie nicht einmal in Assembler programmieren, sondern nur mit purem Hexcode. Das besserte sich auch während des Studiums nicht. Wir hatten damals sehr schlechte Computer. Es war ermüdend, an ihnen zu arbeiten, deswegen machten mir die Aufgaben bald keinen Spaß mehr. Als ich ins Rechenzentrum wechselte, wurde meine Ausrüstung schlagartig besser. Eine Zeitlang arbeitete ich auf dem alten, großen sowjetischen Computer BSM-6. Dann kamen die kleineren "Vegos"-Computer; das sind sowjetische Rechner mit einem PDP-11-kompatiblen System.

POWER PLAY: Tetris hat eine einfache, aber geniale Spielidee. Wer von Euch ist darauf gekommen?"

Alexej: Ich. Es gibt in der Sowjetunion ein bekanntes Puzzle, das "Pentaeder" heißt. Ich wollte es damals auf den Computer umsetzen. Es besteht aus einer flachen kleinen Schachtel, in der verschiedene Pentaeder (die sich aus fünf Quadraten zusammensetzen) liegen. Diese Steinchen müssen vollständig wieder in die Schachtel gelegt werden. Das ist nicht einfach und erfordert einige Konzentration.

Bevor man die Steinchen hinlegt, dreht man sie, um zu sehen, ob sie passen. Mir kam die Idee, daß man diese Drehungen auch ziemlich schnell machen könnte. Da es zu viele Steinchen mit verschiedenen Formen gab, schnitt ich einfach von jedem ein Quadrat ab, so daß vier übrigblieben. Es entstanden Tetraeder, und somit hieß das Spiel "Tetris". Die erste Version wurde auf einem "Vegos" programmiert.

POWER PLAY: Wie sah die erste Version von Tetris aus?

Alexej: Sie war ziemlich unspektakulär, die Klötzchen bestanden aus eckigen Klammern. Das Spiel war verhältnismäßig schnell, die Grafik schwarzweiß, und es funktionierte alles. Diese Version ist noch heute ziemlich beliebt und wird auf Computern gespielt, die bei uns in der Sowjetunion "Elektronika 60" oder "DWK" heißen. Seinerzeit hat diese Version sogar auf einem Komsomol-Wettbewerb (Komsomol: Leninscher Kommunistischer Allunions-Jugendverband, größte Jugendorganisation in der UdSSR; Anm. d. Red.) einen Preis bekommen.

POWER PLAY: Nach welchem Prinzip kommen die Steine? Ist das Zufall oder absichtliche Bosheit?

Vadim: Das ist völliger Zufall, obwohl uns das niemand abnimmt (lacht). Nein, ich kann allen Fans von Tetris versichern, daß die Klötzchen absolut zufällig kommen.

POWER PLAY: Wie kam Vadim zu Tetris?

Alexej: Ich kannte mich damals kaum mit PCs aus. Vadim war MS-DOS-Experte, wir haben dann Tetris im Herbst '85 auf den PC umgesetzt. Zuerst wählten wir sehr grelle Bildschirmfarben, dann schwächten wir sie etwas ab, mit dem Ergebnis, daß der Bildschirm langweilig und öde aussah. Daraufhin haben wir wieder ein bißchen Farbe dazugegeben. Unsere damalige Version gefällt uns besser als alle, die wir bisher gesehen haben. Sie ist nicht zu auffällig, ohne überflüssige Schnörkel, die ablenken — mir gefällt sie jedenfalls.

Als wir fertig waren, gaben wir das Spiel an ein paar Freunde weiter. Tetris verbreitete sich wie ein Flächenbrand und packte alle, die in der Sowjetunion diesen Computer besaßen. Wo wir auch hinkamen, wurde Tetris gespielt. Dann kam es offensichtlich auch über die Grenzen der Sowjetunion hinaus, wie zum Beispiel nach Ungarn, wo es der englische Kaufmann Robert Stay entdeckte. Robert begann sich dafür zu interessieren und setzte sich mit uns in Verbindung. Nach einer ziemlich langen Zeit — früher waren ja solche Transaktionen sehr kompliziert — schlossen wir einen Vertrag ab.

Wir haben uns damals nur über Telex verständigt. Erst schickte er viele Telexe an das Rechenzentrum, dann ist er selbst zu den Verhandlungen nach Moskau gekommen. Bei seinem letzten Besuch hat er auch Vadim kennengelernt.

Vadim: Wenn auch nur sehr flüchtig ...

Alexej: ...aber immerhin. Seine Firma schrieb eine allgemeine Computerversion und hat auch unsere Version für PCs umgeschrieben. Er behauptet, daß es jetzt keinen Heimcomputer auf der ganzen Welt mehr gibt, auf dem Tetris nicht zu finden ist. Er vertreibt Tetris auf der ganzen Welt, ausgenommen der UdSSR. Die europäischen Software-Verhältnisse sind uns zu kompliziert, da blicken wir nicht richtig durch.

POWER PLAY: War Tetris ein Teil Eurer Arbeit oder einfach ein Freizeitvergnügen?

Alexej: Die erste Version gehörte nicht zur offiziellen Arbeit. In der Akademie der Wissenschaften wird viel ausprobiert. Die "Untersuchung von Computern und ihren Möglichkeiten" dient uns manchmal als Vorwand für nicht so ganz wichtige Dinge...

POWER PLAY: Und wie haben Deine Vorgesetzten darauf reagiert?

Alexej: Begeistert waren sie nicht, gestört haben sie mich aber auch nicht. Wenn man in der Akademie der Wissenschaften früher mit seiner Arbeit fertig wird, kann man die übrige Zeit nutzen, wie man will.

POWER PLAY: Wie hoch ist

Euer High-Score?

Alexej: Ich habe einmal fast 15 000 Punkte geschafft.

Vadim: Mein Rekord liegt bei zirka 10 000. Dazu muß ich allerdings sagen, daß ich nicht oft Tetris spiele.

Alexej: Aber es gab Fans in der Sowjetunion, die damals die Höchstpunktzahl 32 000 überschritten haben.

Vadim: Wir hatten zwei Bytes für die Punktezählung, deshalb machte das Programm einen Fehler, wenn jemand mehr als 32 000 Punkte machte. Der Zähler wurde zu "voll" und die Punktezahl negativ.

Alexej: Manche Spieler waren ziemlich eingeschnappt, wenn sich ihr High-Score auf einmal in Minuspunkte verwandelte. Weitergespielt haben sie aber trotzdem.

POWER PLAY: Was für westliche Heimcomputer kennt Ihr?

Alexej: Ich habe vom C 64 gehört und weiß, daß er einen mehr oder weniger guten Ruf hat. In der Sowjetunion ist er sehr selten, auch in unserem Rechenzentrum habe ich ihn nicht gesehen. Einige Zeit stand mal ein Macintosh zum Ausprobieren herum. Über den Atari ST oder den Amiga haben wir viel gehört und gelesen, bekommen kann man sie hier noch nicht.

Vadim: In der Sowjetunion findet man meistens IBM-kompatible PCs. Der Yamaha MSX-1 ist noch ziemlich verbreitet. Andere Computer findet man selten in der UdSSR.

Alexej: Es ist möglich, daß jemand sie privat in die UdSSR mitbringt.

POWER PLAY: Habt Ihr noch andere Spiele zusammen entwickelt?

Alexej: Ja, wir hatten noch drei oder vier Spielideen, allerdings sind sie nicht ganz fertig.

POWER PLAY: Was spielt Ihr sonst?

Vadim: Am liebsten mag ich Adventures von Sierra. Ich finde sie interessant, weil ich damit mein Englisch verbessern kann. Nur spreche ich nicht, sondern tippe die Wörter. Wenn man spielt, lernt man jede Menge Wörter und Sätze.

Alexej: Manchmal spiele ich Tetris, aber nicht wegen der Punkte, sondern nur, um etwas auszuspannen. Mein Lieblingsspiel ist "Lode Runner", aber leider habe ich die 200 Stufen schon längst durchgespielt. Ich hasse Kriegsspiele und spiele ganz gerne mal ein Geschicklichkeitsspiel. Spiele, in denen nichts zerstört, sondern möglichst viel aufgebaut wird, finde ich gut.

POWER PLAY: Ist es schwierig, in der UdSSR Software zu bekommen?

Vadim: Ja, ziemlich, aber dadurch, daß solche Spiele nicht gehandelt, sondern privat weitergegeben werden, kommt man doch zu vielen Programmen.



Alexej Paschitnow...
...zählt 34 Lenze und arbeitet als Programmierer und Mathematiker. Nach dem Studium an der Hochschule für Luftfahrt kam er ans Rechenzentrum und beschäftigte sich mit Problemen der Spracherkennung.

Vadim Gerassimow...
...ist 19 Jahre jung. Er studiert an der Moskauer Universität MGU Rechenmathematik und Kybernetik. Er arbeitet nebenbei halbtags im Rechenzentrum der Akademie der Wissenschaften.

POWER PLAY: Wie sehen Eure Pläne für die Zukunft aus? Werden wir weitere Spiele von Euch zu sehen bekommen?

Vadim: Neben dem Studium beschäftige ich mich mit Programmiersystemen. Unter anderem möchte ich ein Adventure-Programmiersystem in russischer Sprache schreiben. Allein schaffe ich das wahrscheinlich nicht, ich werde wohl noch einige Leute dafür heranholen.

Alexej: Spiele werde ich auch in Zukunft machen. Ich möchte nützliche Spiele schreiben: psychologische Trainingsprogramme und Spiele zum Entspannen.

Möglicherweise kann man dadurch viel über die Psyche des Menschen erfahren. Es geht darum, die Fähigkeiten des Menschen, der gerade spielt, zu erkennen, beispielsweise die Fähigkeit, optimale oder sehr schnelle Entscheidungen zu treffen. Wenn sich ein junger Mensch entscheiden muß, was er nach der Schule anfängt, kann er einen Test am Computer machen. Der Computer würde ihn dann beraten: "Sie haben sehr gute Fähigkeiten auf dem Gebiet so und so, wenn Sie dort arbeiten möchten — bitteschön" oder "Das sollten sie besser lassen, weil Sie, sagen wir mal, eine lange Leitung haben. Sie denken tiefgründig, aber langsam" oder "Sie begreifen schnell, Sie sollten in einem Bereich arbeiten, wo Sie viel mit Menschen zu tun haben" und so weiter. *Gertraud Rieger/al*

POWERGAMES

Action ★ Spannung ★ Abenteuer

Operation Feuersturm
Sie sind Agent. Ihr Chef zitiert Sie in sein Büro und teilt Ihnen mit, daß eine Atombombe gestohlen wurde und, sollten nicht zwei Millionen Pfund in Gold bereitgestellt werden, diese abgefeuert würde. Ein Flugzeug wartet auf Sie, und Sie haben 48 Stunden Zeit, den Auftrag zu erledigen. Nun denn. Viel Spaß bei diesem deutschsprachigen Text-/Grafik-Adventure, Mister James Bond.
5¼″-Diskette,
Bestell-Nr. 38739
DM 49,–*
(sFr 45,–*/öS 490,–*)

Howard the Coder
Howard hat eine Spielidee: Von seinem Chef erhält er den Auftrag, diese zu verwirklichen. Leider stiehlt man seinen Computer, und er sucht sich in der Lagerhalle neue Hardware zusammen. Dabei muß er Hindernisse überwinden. Wenn Sie alle Teile des Computersystems eingesammelt haben, wird Ihnen nicht nur das Ergebnis von Howards Spielidee präsentiert, sondern auch deren ablauffähige Version.
5¼″-Diskette,
Bestell-Nr. 38705
DM 49,–*
(sFr 44,–*/öS 490,–*)

Mit Jeans und Hellebarde
Sie möchten den Schuppen eines Freundes reparieren und untersuchen die Decke, die herabstürzt und Sie kampfunfähig macht. Als Sie wieder zu sich kommen, entdecken Sie am Boden ein altes Buch. Sie blättern darin und entdecken merkwürdige Buchstabenkombinationen. Das Buch gleitet Ihnen aus den Händen. Bis jetzt wissen Sie noch nicht, daß Sie Ihre Welt bereits verlassen haben...
Zwei 5¼″-Disketten,
Bestell-Nr. 38718
DM 49,–*
(sFr 45,–*/öS 490,–*)

Nippon – das ultimative Rollenspiel für C64/C128
Die Hülle der Schriftrollen war schwer und fest. Sie sahen abgegriffen und uralt aus, als seien sie bereits durch Tausende von Händen gegangen. Die Schriftseiten in ihrem Inneren erwiesen sich jedoch in sehr gutem Zustand. Und Toshiro begann, die zufällig entdeckten Schriftrollen zu lesen ... Vor Ihnen liegt ein Abenteuer, wie Sie es bisher nicht gekannt haben.
5¼″-Diskette,
Bestell-Nr. 38729
DM 49,–*
(sFr 44,–*/öS 490,–*)

* Unverbindliche Preisempfehlung.

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen der Warenhäuser, im Versandhandel, in Computer-Fachgeschäften oder bei Ihrem Buchhändler.

Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 37, CH-6300 Zug, Telefon (042) 440550. ÖSTERREICH: Markt&Technik Verlag Gesellschaft m.b.H., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Telefon (0222) 587 1393-0; Ueberreuter Media Verlagsges.mbH (Großhandel), Laudongasse 29, A-1082 Wien, Telefon (0222) 481543-0.

239/903

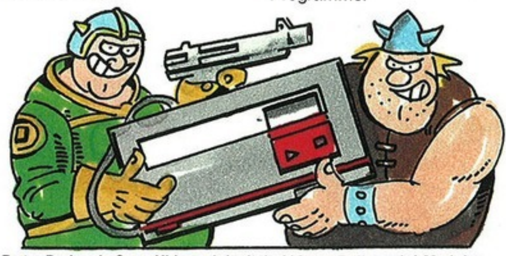
POWER WETTBEWERB

Charakter-Editoren für Rollenspiele

Fühlt sich Ihr Kämpfer manchmal etwas abgeschlafft, hat Ihr Magier Kopfschmerzen vom Zaubern, leidet Ihr Dieb unter Rheuma? Da gibt's nur eins: Ran an den Diskettenmonitor und Charaktereigenschaften verändern. Doch das Labyrinth der Bits und Bytes ist meist rätselhafter als das tiefste Dungeon. Da passiert es schnell, daß ein wichtiger Datenbestand in den ewigen Jagdgründen des RAMs verschwindet.

Um das künftig zu vermeiden, suchen wir Charakter-Editoren für die bekanntesten Rollenspiele, wie zum Beispiel "Ultima", "Phantasie", "The Bard's Tale", "Dungeon Master", "Wasteland", "Questron" oder "Pool of Radiance". Wir bieten für den besten, möglichst kurzen Charakter-Editor ein Super-Set für Fantasy-Freunde: Eine **Sega Master System**-Videospielkonsole komplett mit den drei Rollenspielen **Y's, Miracle Warriors** und **Phantasy Star**. Alle Einsendungen, die wir veröffentlichen, werden außerdem honoriert.

Es ist egal für welchen Computer und welches Rollenspiel der Editor arbeitet. Bitte beachtet, daß nur gespeicherte Spielstände verändert werden sollen und nicht die Original-Programme.



Erster Preis: ein Sega-Videospiel mit drei klasse Rollenspiel-Modulen

Folgende Basic-Dialekte sind zugelassen:
- Amiga: Amiga-Basic
- Atari ST: GFA-Basic
- C 64: "normales" C 64-Basic (V2)
- IBM-kompatible PCs: GW-Basic

Bei allen anderen Computern muß das jeweils eingebaute Basic verwendet werden. Bitte legt den Einsendungen unbedingt eine Diskette bei, auf der Euer Editor gespeichert ist sowie eine Programm-Beschreibung. Mit der Einsendung eines Listings gibt der Autor sein Einverständnis zur Weiterverwendung und Veröffentlichung durch den Verlag Markt & Technik. Das Listing muß frei von Rechten dritter sein. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluß: 1. Juni 1989. *go*

Schickt Eure Listings an:
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Editor
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Chefredakteur: Hans-Günther Beer (be)
Stellv. Chefredakteur: Heinrich Lenhardt (hl) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chef vom Dienst: Petra Wängler (wg)
Redaktion: Anatol Locker (al), Michael Hengst (mh), Martin Goldmann (go)

Redaktionsassistenz: Rita Gietl (289)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Art-director: Friedemann Porscha

Layout: Erich Schulze (Cheflayouter), Rolf Boyke (bo)

Fotografie: Sabine ·ennstaedt, Ilona Wiewiorra

Titel: Electronic Arts

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. 042-41 5656, Telex: 862329 mut ch
USA: M & T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351
Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Hermann Raniger, Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0043-222-8579455, Telex 047-132532

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt&Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträger. Mit der Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß Markt & Technik Verlag Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Produktionsleitung: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer (stellvertr.) 887

Anzeigenleitung: Thomas Müller (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Monika Burseg (147)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von Happy-Computer Nr. 6 vom 1. Januar 1989.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 OPQ, Telefon: 0044/1/3405058, Telefax: 0044/1/3419602
Taiwan: Third Wave Publishing Corp. 1 — 4 Fl. 977 Min Shen E. Road, Taipei 10581, Taiwan, R.O.C., Telefon: 00886/2/7630052, Telefax: 00886/2/7658767, Telex: 078529335

Bezugsmöglichkeit: Abonnement-Service: Telefon 089/4613-368. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. Das Abonnement verlängert sich um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Es kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraums gekündigt werden.

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Verkaufsleiter Abonnement: Benno Gaab (740)

Verkaufsleiter Einzelhandel: Robert Riesinger (364)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Pegasus Buch- und Zeitschriften-Vertriebsgesellschaft mbH, Hauptstätterstraße 96, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 6483-0

Erscheinungsweise: »Power Play« erscheint monatlich als Beilage zu »Happy-Computer«

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Sonderdruck-Dienst:
Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-776

Redaktions-Direktor: Michael M. Pauly

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer

Leitung Unternehmensbereich Populäre Computerzeitschriften:
Eduard Heilmayr, Werner Pest

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München; Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; **Aufsichtsrat:** Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Eduard Heilmayr

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind täglich zwischen 11 und 12 Uhr und zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.



Populous

Zwei Götter liegen im Clinch. Alle faulen Tricks sind gestattet.

Amiga (Atari ST, MS-DOS)
69 bis 79 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

Grafik: 81	Sound: 71	Schwierigkeit: einstellbar
POWER-Wertung: 92		
Zwei Götter im Sandkasten: Wir bauen uns eine Welt		



Endlich mal ein Strategiespiel mit Tempo. Ständig ist bei Populous was los. Das Spiel ist einfach zu lernen, aber in höheren Spielstufen schwer zu spielen. Dennoch werden Anfänger schnell Erfolgserlebnisse haben, denn man kann die Spielstärke des Computers einstellen. Charles Darwin hätte seine Freude an diesem Spiel gehabt. Völker suchen sich ihren Lebensraum; wenn sie aufeinandertreffen, kann es zu Kämpfen um den Landbesitz kommen. Es ist faszinierend, wie einfach und realistisch das Prinzip der Bevölkerungs-Ökologie umgesetzt wurde. Die Naturkatastrophen (bitte sparsam verwenden, da Nebenwirkungen) tragen ein übriges zum Spielgenuß bei. Ein Programm, das nicht nur Götter und Dämonen begeistern wird. Es ist einfach toll.

Stellen Sie sich folgende Landkarte vor: Im Norden ist ein Stück Land, im Süden ein zweites. In der Mitte ist Wasser. Im Norden siedelt sich ein Volk an, im Süden auch. Der Haken an der Sache: Die beiden Völker sind Marionetten in den Händen von zwei Göttern, die sich bekämpfen. Sobald eines der beiden Völker das andere bis zum letzten Mann vernichtet hat, steht der Sieger des Duells fest. Gott Nummer eins sind Sie; Ihr Gegner ist der Computer. Gegen einen menschlichen Mitspieler kann man nur antreten, wenn man zwei Computer über Modems oder ein Nullmodem-Kabel zusammenschließt.

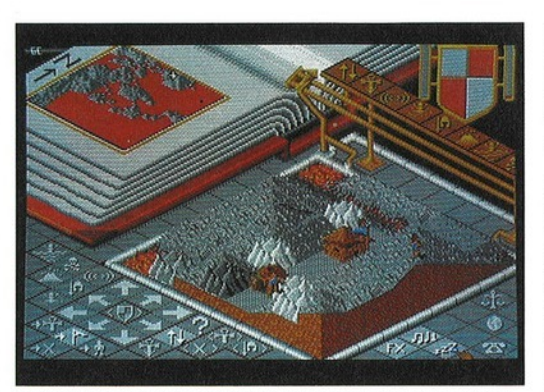
Als Gott kann man einige neckische Dinge treiben. Mit einem Mausklick können Sie das Land einebnen oder Berge entstehen lassen. Ein Erdbeben dezimiert gründlich des Gegners Bevölkerung. Noch schöner ist ein Vulkanausbruch, der aus dem betroffenen Gebiet eine Steinwüste macht. Oder wie wär's mit einer Überschwemmung, die auch Freischwimmer wegschwappt? Allerdings dürfen Sie sich nicht übernehmen, denn jede Aktion kostet Energie. Je größer Ihr Volk ist, desto schneller wird Ihr Energievorrat aufgefüllt.

"Populous" vom englischen Programmier-Team Bullfrog ist eines der ungewöhnlichsten Strategiespiele, die es je gab. Bei anderen Programmen dieses Genres ruckeln oft abstrakte Symbole über ein nicht minder abstraktes Spielfeld. Populous ist da ganz anders: Die Grafik ist gut, übersichtlich und bietet einen klaren 3D-Effekt. Die Spielfiguren marschieren putzig animiert über die Landschaft. Müssen sie über Berge steigen, brauchen sie länger. Wasser kann für sie tödlich sein.

Die Regeln von Populous sind relativ einfach, erlauben aber die verschiedensten Taktiken. Da Sie dem anderen Volk an den Kragen wollen, müssen Sie erst dafür sorgen, daß Ihre Bevölkerung wächst. Das geschieht quasi von selber. Ihre Spielfiguren wohnen in netten kleinen Häuschen, in denen sie sich (für den neugierigen Spieler nicht sichtbar) munter vermehren. Ist der Nachwuchs da, wird er kurzerhand aus dem Haus geworfen. Der neue Spielfeld-Bürger wandert ein bißchen umher und baut dann in der Nähe der alten Siedlung ein neues Haus.



Ein kräftiger Ritter fackelt ganze Siedlungen ab und scheut keinen Zweikampf (Amiga)



In der Lavalandschaft vermehrt sich die Bevölkerung am schnellsten

Damit Ihre Mannen fleißig bauen und sich vermehren können, brauchen sie ebene Flächen. Zu Beginn jeder Runde sollten Sie deshalb Ihre göttlichen Kräfte spielen lassen, um Gebirgszüge einzuebnen und so Bauland zu schaffen. Je mehr freie Fläche sich um ein Haus befindet, desto "fortschrittlicher" wird es. Aus einer kleinen Blockhütte kann so eine stattliche Burg werden. Die Spielfiguren, die aus einem höher entwickelten Gebäude wie einer Burg kommen, sind stärker als die Kumpels aus einer Hütte. Spätestens beim ersten Grenzkon-

flikt mit dem Gegner wird man diese Kraftkerle gut gebrauchen.

Es gibt einen Weg, um einen ganz besonderen Kämpfertyp heranzuzüchten: den Ritter. Wenn Sie genug Energie haben, können Sie die Spielfigur, die ein bestimmtes Symbol mit sich rumschleppt, in einen Ritter verwandeln. Ritter sind richtige kleine Ekelpakete, die nur eins im Sinn haben: rauben und plündern. Ein Ritter zieht sofort in Richtung Feindesland, um dort auf jeden Gegner loszugehen. Hat er einen Hüttenbewohner abgemurkst, legt er noch ein kleines Feuerchen und macht das Haus zur Ruine. Dann geht's gleich weiter zum nächsten Opfer. Ritter ist aber nicht gleich Ritter: Ähnlich wie bei den "normalen" Spielfiguren gibt es hier erhebliche Stärkeunterschiede. Bevor Sie ein Männchen zum Ritter machen, sollten Sie es mit anderen Spielfiguren "verschmelzen" lassen. Je mehr Leute sich mit dem angehenden Ritter vereinigen, desto stärker wird er. Ein schwacher Ritter kann schnell ein Opfer im Kampf werden. Wenn Sie geduldig sind, können Sie einen sehr starken Ritter heranzüchten, der dann das halbe feindliche Hinterland im Alleingang aufmischt. Dieses Zusammenschmelzen von mehreren schwachen zu einer starken Spielfigur klappt auch ohne Ritter. Zu Beginn des Spiels befolgen Ihre Männlein die Order "Möglichst schnell vermehren und neue Siedlungen bauen". Mit einem Klick aufs richtige Icon können Sie ihnen einen neuen Auftrag geben: "Vereint Euch mit Euren Kumpels. Wenn keiner in der Nähe ist, könnt Ihr immer noch siedeln." Das Bevölkerungswachstum wird dann vorerst gestoppt, weil sich mehrere Spielfiguren zusammentun. Die Männlein, die dabei herauskommen, sind dafür um so stärker.



Kein Zweifel: Populous ist das originellste Computerspiel, das 1989 bislang erschienen ist. Es beweist eindrucksvoll, daß Strategiespiele keine abstrakten Langeweiler sein müssen. Hier brauchen Sie keine Regelbücher von Telefonbuchstärke wälzen, um durchzusteigen. Vom ersten Mausklick an macht das Manipulieren mit Gelände und Gefolgsleuten diebischen Spaß. Da vergißt man schnell, daß man eigentlich nur eine Handvoll Aktionen ausführen kann. Durch die Tatsache, daß Ihr Gegenspieler gleichzeitig aktiv ist, kommt ungeheuer viel Spannung und Unberechenbarkeit in den Ablauf. Kein Spiel ist wie das andere.

Es ist schade, daß sich zwei Spieler nur per Modem oder Nullmodem-Kabel bekriegen können. Die Duelle gegen einen ebenbürtigen Gegner aus Fleisch und Blut sind eine Klasse für sich. Die 500 Welten, in denen der Computer einen immer stärker werdenden Gegner abgibt, sind aber auch nicht zu verachten.

Populous ist nicht nur eingefleischten Strategie-Fans zu empfehlen. Durch seine überschaubaren Regeln und das gute Handbuch ist es leicht verständlich. Wer einmal Blut geleckt und seine ersten Erdbeben ausgelöst hat, kommt bei diesem Spiel nicht so schnell vom Computer weg.

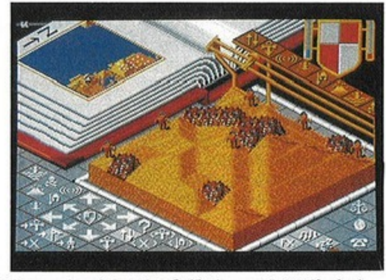
Sie können Ihrem Volk auch befehlen, auf den Träger des Symbols zuzuströmen, um aus diesem dann einen besonders starken Ritter zu machen. Oder Sie sagen schlichtweg "Gegner aufsuchen und bekämpfen". Auch hier verhalten sich die Männchen schlau: Ist kein Opfer in der Nähe, nutzen sie die Zeit, um neue Siedlungen zu bauen.

Wollen Sie eine Partie zu einem raschen Ende führen und haben genug Energie, können Sie gar "Armageddon" ausrufen. Die Spielfiguren der beiden Völker vereinigen sich dann zu zwei Superkämpfern, die ein Duell auf Leben und Tod austragen. Armageddon ist eine nette Methode, um ein Spiel schnell zu beenden.

Wenn Sie gegen den Computer spielen, haben Sie 500 verschiedene Welten vor sich. Besiegen Sie den Computer, erhalten Sie jeweils den Codenamen einer weiteren Welt. Die ersten Duelle sind leicht. Sie dürfen vom Erdbeben bis zur Flut alle fiesen Tricks anwenden, während der Computer nicht mit solchen "Spezialeffekten" operieren kann. Je weiter Sie sich vorspielen, desto besser wird Ihr Gegner. Von Welt zu Welt ändern sich natürlich die Landkarten. Außerdem gibt es vier verschiedene "Welt-Typen": Graslandschaft, Lavalandschaft, Eiswelt und Wüste. Im "Custom"-Modus dürfen Sie eine eigene Welt zusammenbauen. Wer mutig ist, wagt dann auf dieser neuen Welt gleich ein Spielchen gegen den Computer. Aber vorsicht: In diesem Modus darf der Computer alles und spielt höllisch gut.

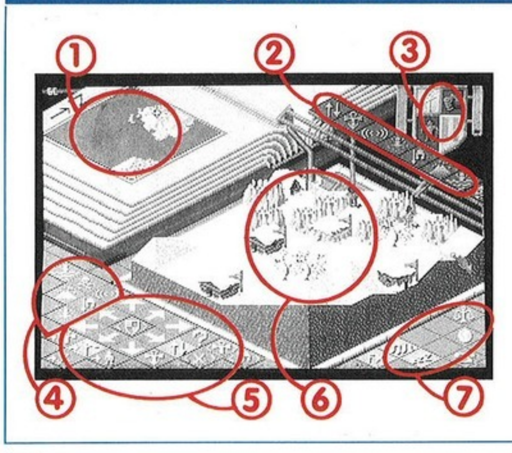
Den größten Unterhaltungswert verspricht der Zwei-Spieler-Modus. Hier kann man sich nicht nur bekämpfen, sondern auch Kommentare austauschen. Was glauben Sie, wie sich Ihr Mitspieler freut, wenn Sie auf seinem Bildschirm "Gleich rumpelt's, Alter!" erscheinen lassen, bevor Sie ein Erdbeben auslösen ... *hl*





Vorher: Eine friedliche Kolonie. Nachher: Ein deftiger Vulkanausbruch hat das Gelände verwüstet (Amiga)

Populous auf einen Blick



1: Die Landkarte der gesamten Welt.
2: Der Pfeil auf der Skala verrät, wieviel Götter-Energie noch übrig ist.
3: Die Stärke einer Spielfigur wird angezeigt.
4: Sechs Spezial-Icons, um Naturkatastrophen und Ritter zu erzeugen.
5: Mit diesen Icons scrollt man das Spielfeld oder springt bestimmte Positionen an.
6: Ein Teil der Welt in Vergrößerung. Es ist der Teil vom Spielfeld, der auf der Landkarte mit einem weißen Kreuz markiert ist.
7: Parameter ändern oder das Spiel anhalten.

688 Attack Sub

Neueste U-Boot-Technik bringt Ihren PC mit raffinierten Missionen auf Tauchstation.

MS-DOS
79 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

Grafik: 76	Sound: 56	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 75		
Edel aufgemachte Unterwasserjagd mit High-Tech-Waffen		

Dem Kapitän tritt langsam der Schweiß auf die Stirn. Der Horchposten lauscht gespannt auf die Schraubengeräusche des Zerstörers, der über ihnen kreist. Das Warten wird zur Zerreißprobe für die U-Boot-Besatzung und den Spieler, der sie kommandiert.

Bei der neuen Simulation "688 Attack Sub" steuern Sie entweder ein atomgetriebenes amerikanisches U-Boot vom Typ "Los Angeles" oder ein sowjetisches Unterseeboot der Klasse "Alfa". Zehn Missionen werden angeboten. Vom einfachen Übungsschießen bis zu schwierigen Angriffen auf Konvois mit Begleitzerstörern ist alles dabei. Natürlich gibt es auch andere U-Boote, die Ihnen das Leben schwer machen. Gespielt werden kann in zwei Schwierigkeitsstufen. Mit einem Modem oder Nullmodem-Kabel dürfen Sie bei sechs Missionen auch zu zweit gegeneinander auf Unterwasserjagd gehen.

Herzstück des Bootes ist die Kommandozentrale. Von hier aus erreichen Sie alle Stationen wie Navigation, Waffen oder Funkraum. Mit dem Periskop können Sie feindliche Schiffe identifizieren und als Ziele auswählen. Der Zielcomputer übernimmt dann diese Daten und leitet den abgefeuerten Torpedo zu dem gegnerischen Schiff. Sie können auch mit Raketen schießen, oder einen "Noisemaker" ("Lärmerzeuger") losschicken, der die Aufgabe hat, den Feind vom eigenen Boot abzulenken. Die Sonarstation sendet akustische Signale aus und hört, ob diese von anderen Booten reflektiert werden.

Zu Beginn jeder Mission gibt es ein ausführliches Briefing. Auch in dem knapp 90 Seiten langen englischem Handbuch sind diese Missionen nochmals beschrieben. Ausführliche Informationen zu den Kampftaktiken und Booten ergänzen das sehr gute Manual.

688 Attack Sub läuft auf allen PCs ab 384 KByte RAM und nutzt alle Grafikkarten, einschließlich VGA. Empfehlenswert ist eine Festplatte. Die Dateien beanspruchen über 880 KByte. *go*



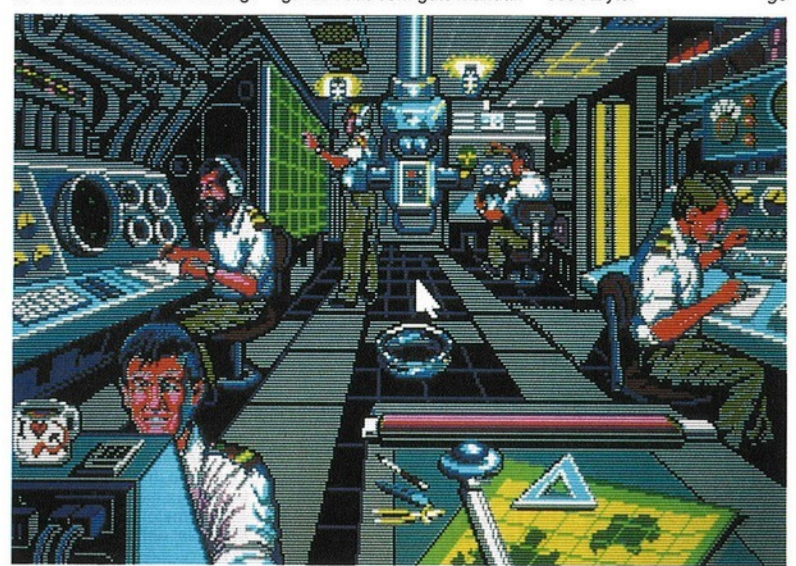
Bald hat sich's ausgedümpelt (MS-DOS/EGA)



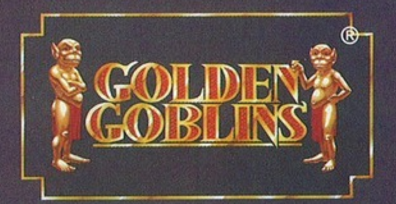
688 Attack Sub ist eine weitere tolle Simulation für PCs. Die hervorragende Benutzerführung mit der Maus und die Ausnutzung aller gängigen Grafikkarten heben die U-Boot-Simulation aus dem aktuellen Angebot heraus. Gerade die Funktion, auch über Modem spielen zu können, bringt zusätzlich Spaß.

Verwirrend sind anfangs die vielen Stationen, auf denen gearbeitet werden kann — da ist "Silent Service" etwas einfacher. Doch nach einiger Eingewöhnung macht 688 Attack Sub wegen seiner größeren Realitätsnähe mehr Spaß. Die Sounds, die der PC während des Spieles von sich gibt, sind sehr realistisch. Mit 688 Attack Sub werde ich sicher noch einige Tage auf See verbringen.

Pfundweise Dokumentation, fast 900 KByte Programm- und Grafikdaten — da bekommt man noch was für sein Geld geboten. Diese neue U-Boot-Simulation besticht nicht nur durch Masse. Edle Grafik, feine Benutzerführung und das Angebot an raffinierten Missionen machen allen PC-Seebären Freude. Das Spielgefühl ist aber nicht so schön echt wie beim U-Boot-Oldie "Silent Service". Da hat man zwar nicht so viele Spieldetails, aber das klaustrophobische U-Boot-Feeling kommt besser rüber. Wer gerne in einem supermodernen High-Tech-Kriegsgerät simuliert durchs Wasser zischt, kommt bei Attack Sub hingegen voll auf seine Kosten.



Das Herz des U-Bootes — die Kommandozentrale (MS-DOS/EGA) ▶



CIRCUS ATTRACTIONS

Amiga screen



CIRCUS ATTRACTIONS

C64 Screen



TRAMPOLINSPRINGER

PC (EGA) screen



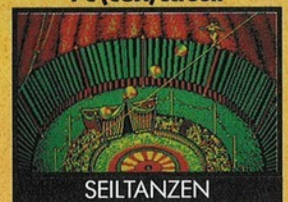
JONGLIEREN

Atari Screen



SEILTANZEN

PC (CGA) screen



SEILTANZEN

Amiga Screen



MESSERWERFEN



Erhältlich für Amiga, Atari ST, C64 und PC

In jeder Verpackung: Der GOLDEN GOBLIN zum Spiel als Zinnminiatur und die große Chance – 50 Verpackungen von allen enthalten einen VERGOLDETEN GOBLIN!

Vertrieb: ***RUSHWARE*** · Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: 02101/6070
Mitvertrieb: Microhändler, Österreich: Karasoft, Schweiz: Thali AG

Archipelagos

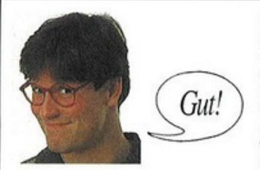
Atari ST (Amiga, MS-DOS)
75 Mark (Diskette) ★ Logotron

Grafik: 66	Sound: —	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 71		
Strategisches Steineklopfen in 9999 Welten		

Vor langer Zeit erschufen die "Ancients" 9999 Inselwelten, um dort auszuspannen und in Ruhe Tee zu trinken. Doch die beschaulichen Teestunden wurde gestört: die "Besucher" kamen. Sie besetzten das Land, vertrieben die Ancients und pflanzten zum Zeichen ihrer Macht einen Obelisk in jede dieser Welten. Und diese Obelisken müssen jetzt möglichst schnell abgebaut werden.

In "Archipelagos" steht der Spieler in einer dreidimensionalen Landschaft, in der er sich frei bewegen kann. Per Knopfdruck bekommt man eine Übersichtskarte gezeigt. Um den Bann der Besucher zu brechen, muß der angehende "Archipelant" alle Steine einer Landschaft per Mausklick zerkrümeln. Das geht aber nur, wenn der Stein mit dem Festland verbunden ist. Wenn alle zerhackt sind, bleiben 90 Sekunden, um den Obelisk zu finden und zu vernichten.

Auf dem Land wachsen vergiftete Bäume, die sich schnell ausbreiten. Wenn ein Baum das Feld verseucht, auf dem man gerade steht, verliert man sein einziges Leben. Außerdem laufen sogenannte Necromancer, deren Berührung ebenfalls tödlich ist, über den Bildschirm und Killer-Augen vernichten das Festland. Die meisten der 9999 Levels werden nach dem Zufallsprinzip erzeugt, nur 500 von der Diskette geladen. Bei der getesteten Vorabversion waren Soundeffekte und Musik noch nicht fertig, wir werden diese Wertung deshalb in der nächsten *POWER PLAY* nachtragen. *al*



Knapp zehntausend unterschiedliche Welten, eine Übersichtskarte, ein neuartiges Spielprinzip: Achipelagos sieht auf den ersten Eindruck prächtig aus. Die schnelle und fein gezeichnete 3D-Grafik trägt ihr übriges zum guten Eindruck bei. Doch ein strafferes Spieldesign hätte Archipelagos nicht geschadet. Das "Knack' das Steinchen"-Prinzip gibt nicht genug her, um den Spieler auf Dauer zu fesseln. Man fährt zum nächsten Stein, drückt die Maustaste, sucht den nächsten, baut eine Brücke — auf Dauer wird das etwas ermüdend.

Was mir vor allem abgeht, ist eine anständige High-Score-Liste. Außerdem kann man jeden Level sofort anwählen; damit verliert das Spiel einiges an Reiz.


Mysteriöse Flora und Fauna warten auf Sie (ST)

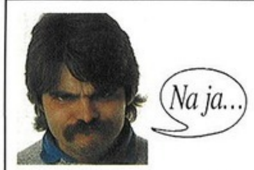
Paranoia

C 64 (Amiga, Atari ST, CPC)
35 Mark (Kassette), 49 Mark bis 69 Mark (Diskette) ★ Magic Bytes

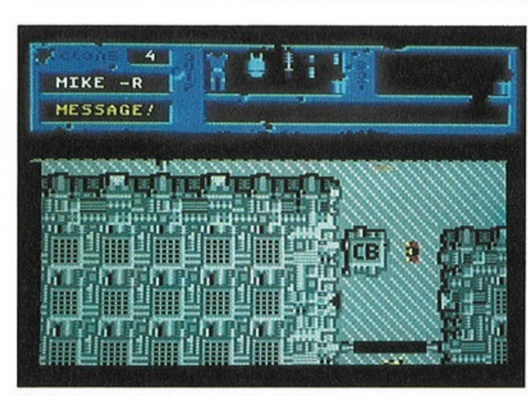
Grafik: 39	Sound: 51	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 21		
Ebenso ungewöhnlicher wie nerviger Rollenspiel-Versuch		

Big Brother is watching you! In "Paranoia " werden die schlimmsten Alpträume war: Ein allmächtiger Computer kontrolliert unser Leben bis ins kleinste Detail.

Sie sind ein sogenannter Troubleshooter, der im Dienste des allwissenden Rechengehirns Jagd auf Sonderlinge macht. Sie beginnen das Spiel mit insgesamt fünf Leben. Ihr Bankkonto beläuft sich auf 150 Credits. Um dieses zu erhöhen und sich bessere Ausrüstung zu kaufen, müssen Sie die Aufträge, die Ihnen Freund Computer gibt, anständig lösen. Sie steuern Ihre Spielfigur durch eine Stadt, die aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Der Computer meldet sich bei Ihnen — sofern Sie sich ein Radio gekauft haben — und gibt Ihnen Ihr Ziel bekannt. Sie müssen nun die betreffende Person mit einem Laser betäuben. Wenn Ihnen das geglückt ist, können Sie sich Ihre Belohnung und eventuelle Beförderung abholen, außerdem mit dem erworbenen Geld bessere Waffen, Nahrung, Munition und andere wichtige Dinge kaufen. Sie sollten sich aber hüten, Fehler zu machen, sonst werden Sie zum Feind und selbst gejagtes Opfer. *mh*



Bitter: Da wird ein Action-Strategie-Spiel mit guter Grundidee durch schlampige Ausführung verkorkst. Bei der getesteten C 64-Version kann man unverständlicherweise keine Spielstände speichern. Gerade bei einem so komplexen Programm wäre das sehr wichtig. Bei Grafik und Sound zeigt sich Paranoia mehr von der schlichten Seite. Viele Grau-in-Grau-Abstufungen machten es nicht gerade zu einer Augenweide. Ärgerlich sind auch Situationen, in denen man ein Leben verliert, ohne daß der Spieler darauf irgendeinen Einfluß hat. Da kramt man zum Beispiel in seiner Tasche, um ein wichtiges Item zu aktivieren, kann sich in diesem Moment nicht bewegen und gerade dann kommt ein Roboter und fährt die Figur über den Haufen. Das sind Schwächen in dem Programm, die hätten wirklich vermieden werden können.



Die Grafik grau, das Spiel sehr flau (C 64)

BattleTech

Infocoms erstes Rollenspiel: Rabatz mit Robotern und Kampfmaschinen.

MS-DOS (C 64, Apple II, Amiga, Atari ST, Macintosh)
79 bis 99 Mark (Diskette) ★ Infocom

Grafik: 62	Sound: 31	Schwierigkeit: sehr leicht
POWER-Wertung: 59		
Roboter-Zoff in Infocoms mittelmäßigem Rollenspiel-Debüt		

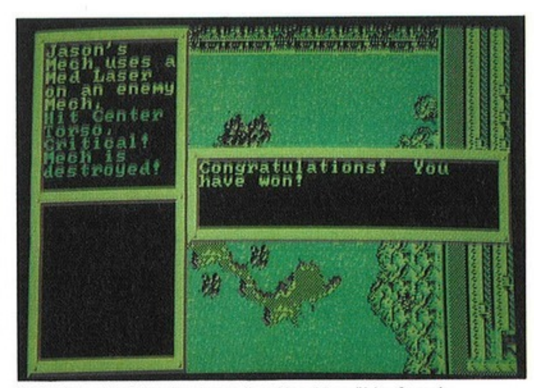
Mit dem Rollenspiel "BattleTech" geht die amerikanische Firma Infocom neue Wege. Infocom war bisher nur durch exzellente Text-Adventures bekannt. BattleTech ist das erste reine Rollenspiel der Firma.

BattleTech ist in ferner Zukunft angesiedelt. Im 31. Jahrhundert ist unsere Galaxis in viele kleine Reiche und Staaten aufgeteilt. Kriege, Unruhen und Auseinandersetzungen sind an der Tagesordnung. Die kriegerischen Begegnungen werden hauptsächlich von riesigen Kampfrobotern, den "Mechs" und Ihren Piloten ausgetragen.

Sie übernehmen die Rolle von Jason Youngblood. Er möchte auf dem Planeten Chara IV zum Piloten eines Mechs ausgebildet werden. Während des Trainings wird der Planet überfallen und Jason muß sich auf die Suche nach Verbündeten und einem geheimen Waffenlager machen. Seine Grundausstattung ist ziemlich kümmerlich. Glücklicherweise gibt's aber in den Städten, die in der Vogelperspektive gezeigt werden, Geschäfte, die Waffen und Ausrüstung anbieten. An der Aktien-Börse kann man sogar mit geschicktem Einsatz seine Finanzen aufpolieren.

Sie dürfen sich keinen eigenen Charakter entwerfen, sondern müssen mit den vorgegebenen Spielfiguren vorlieb nehmen. Es gibt bei diesem Spiel keine Erfahrungswerte. Alles, was man zum Verbessern seines Charakters braucht, muß man sich antrainieren oder kaufen. Jeder Charakter hat sogenannte Skills (Fähigkeiten), die er steigern muß, zum Beispiel den Umgang mit Feuerwaffen oder mit medizinischem Gerät, den man in kostspieligen Lehrgängen beigebracht bekommt. Klar, daß ein ausgebildeter Mediziner besser Wunden versorgen kann, als jemand, der Schwierigkeiten hat, ein Heftpflaster aufzukleben.

Die Rolle der sonst rollenspiel-üblichen Monster haben hier feindliche Roboter übernommen. Die Kämpfe laufen in Echtzeit ab. Man muß mit seinem Roboter den oder die Gegner in Stücke schießen. In speziellen Reparaturwerkstätten kann dann der eigene Mech überholt und gegen eine sündhaft hohe Rechnung verbessert werden. Das sollten Sie auch schleunigst tun; ein paar Laser mehr wirken Wunder. Je mehr andere Piloten der Spieler findet, desto mehr Mechs können gesteuert werden. *mh*



Kein Blut auf hellem Sand, sondern Maschinenöl im Sumpf (MS-DOS/CGA)



Kleine Warnung an alle Infocom-Fans: BattleTech hat nichts mit den üblichen Infocom-Adventures zu tun. Trotzdem bietet BattleTech endlich etwas Neues; auch die Benutzerführung ist einfach und sehr clever. BattleTech beginnt wahnsinnig spannend, doch wenn man das Training erfüllt, den Mech ausgebaut und das Bankkonto aufgefüllt hat, wird's schrecklich zäh. Man bekommt einen einzigen Auftrag, der sich damit lösen läßt, daß man das Gebiet stückchenweise erforscht. Irgendwann wird auch der Mech so stark, daß kein Kampf das Adrenalin strapaziert. Schade, daß das Spiel nach einem feurigen Start auf halber Strecke versickert.



Die Vorfreude war groß: ein Rollenspiel von Infocom! Die hübsche Grafik, eine gute Story, geschickte Spielführung und die guten Zwischentexte an vielen Stellen des Spiels stimmten wunderbar ein. Aber dann... Nachdem man die ersten Stunden fröhlich gespielt und das Pilotentraining absolviert hat, zieht sich BattleTech ganz schön in die Länge. Eine einzige Mission und nur ein (wenn auch großer) Planet zum Erforschen sind einfach zuwenig. Die Kämpfe mit den Gegnern stören ab einem gewissen Zeitpunkt nur noch. Puzzles sind nicht wie in gewohnter Infocom-Art mit Logik zu lösen, sondern durch stures Ausprobieren — schade.



◀ **Im tiefen Labyrinth der geheimen Basis (MS-DOS/EGA)**

Operation Neptune

Atari ST (Amiga, C 64, CPC, MS-DOS)
35 Mark (Kassette), 49 Mark bis 79 Mark (Diskette) ★ Infogrames

Grafik: 77	Sound: 76	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 61		
Strategie und Action: Bob Morane auf Tauchstation		

"Operation Neptune" ist das neueste Actionspiel mit dem französischen Superhelden Bob Morane. Heute muß er gegen Mr. Ming antreten. Der baut in den Tiefen des Ozeans Versorgungsstützpunkte für seine dunklen Machenschaften auf. Der Spieler übernimmt nun die Rolle von Bob Morane. Er wird mit einem kampfkräftigen U-Boot und eigenen Nachschub-Basen versorgt. Bob Morane muß mit allen Mitteln, die ihm zur Verfügung stehen, die feindlichen Basen zerstören und das Versorgungsnetz des Mr. Ming vernichten.

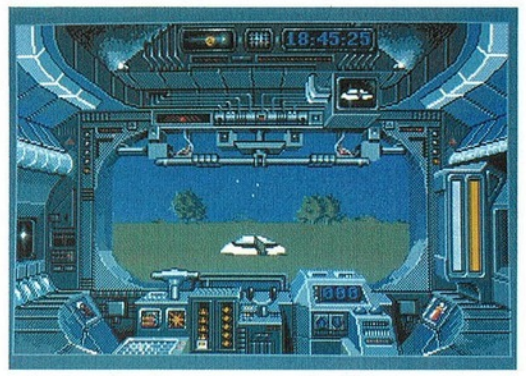
Operation Neptune ist ein Actionspiel mit einem tüchtigen strategischen Einschlag. Sie befinden sich an Bord eines U-Bootes, das mit einer Kanone und Zeitbomben bewaffnet ist. Die Unterwasserwelt sieht man durch das Cockpit des Bootes in 3D-Grafik. Nun müssen Sie in die gegnerischen Basen durch Minenfelder herantauchen, Zeitbomben legen und wieder verschwinden. Natürlich bleibt dieses Unterfangen nicht unbemerkt und das eigene Boot wird angegriffen. Jetzt kann der Spieler das Boot verlassen und in einem "Space Harrier"-artigen Level feindliche U-Boote vernichten. Entscheidend ist auch, an welcher Stelle das gegnerische Netz angegriffen wird, um möglichst viel Schaden anzurichten. Damit die Leute von Mr. Ming keine Ihrer Posten angreifen, können Köder ausgeleget werden, die den Gegner täuschen. *mh*



Geht so

Operation Neptune besticht vor allem durch seine farbenprächtige Grafik. Da wird sehr gut die Unterwasser-Atmosphäre rübergebracht. Die Motivation ist hoch, und ehe man das Versorgungsnetz des Gegners zerstört hat, wird geraume Zeit vergehen. Das liegt auch an dem etwas zu hohen Schwierigkeitsgrad. Man kann zwar am Beginn des Spieles die Stärke des Gegners einstellen, aber selbst im leichtesten Modus ist Mr. Ming noch immer eine harte Nuß.

Aus dem Gemisch der fünf verschiedenen Action-Sequenzen hat mir das Fahren mit dem U-Boot durch die Minenfelder noch am besten gefallen. Das feuchte Vergnügen ist anfangs ganz nett, doch langfristig dümpelt der Spielwitz vor sich hin.



Basis voraus! Schnell getankt und wieder los (ST)

The Kristal

Amiga (Atari ST)
zirka 80 Mark ★ Addictive

Grafik: 77	Sound: 70	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 63		
Heiß erwartetes Action-Adventure, lauwarm serviert		

Dancis Frake, ein schneidiger Weltraumpirat mit Schnurrbart und glühendem Blick, hat's auf Novala verschlagen, die Hauptstadt des Planeten Meltoca. Hier regiert Kring Narta in seinem schmucken Palast. Dieser Planeten-Boß hat eine tolle Aufgabe für Sie: Ein geheimnisvoller Kristall muß in der Galaxis aufgestöbert werden. Um Frake zu motivieren, verspricht Kring Narta ihm die Ehe mit seinem Töchterchen.

Sie steuern Dancis Frake auf seinen Reisen von Planet zu Planet. An Bord seines Raumschiffs muß er manchmal zur Laserkanone greifen, doch im wesentlichen spielt sich das Geschehen auf den Planeten ab. Durch Gespräche mit anderen Spielfiguren kommt man zu wertvollen Informationen, doch manchmal muß man auch das Schwert zum Zweikampf ziehen. Die Ausgänge der Kämpfe beeinflussen die Stärke von Frake. Wichtig sind auch die "Psychic Points": Je besser es um sie steht, desto leichter kommt man mit anderen Charakteren ins Gespräch. Die Fragen, die man hier stellt, werden wie bei einem Text-Adventure auf der Tastatur eingetippt. Uns lag nur eine englische Version von The Kristal zum Test vor, doch Ariolasoft plant eine komplett übersetzte deutsche Fassung. *hl*



Geht so

Nach all dem Wirbel, den das englische Softwarehaus Addictive um The Kristal veranstaltete, bin ich etwas enttäuscht. Da wurde einem ein revolutionäres 16-Bit-Edelspiel mit superber Grafik versprochen. Das fertige Programm ist nicht schlecht, kann die hohen Erwartungen aber nicht ganz erfüllen. Im Grunde ist The Kristal ein aufwendig verpacktes Action-Adventure mit ein paar Prisen aus anderen Genres. Rumlaufen, Gegenstände tauschen und mit anderen Spielfiguren plaudern sind die wichtigsten Elemente. Grafik und Sound sind ordentlich, aber wahrlich nicht "State of the art". Im Vergleich zu den Grafiken anderer Amiga-Spitzenspiele wie den neuen Cinemaware-Titeln müssen die Kristal-Grafiken zurückstecken.

Bei all dem Gemeckere soll nicht vergessen werden, daß The Kristal ein ganz solides Spiel ist, aber nicht der Oberknaller, den man sich erhofft hat. Ein Programm, das man nicht unbedingt haben muß, wenn man nicht total süchtig nach Adventures ist.

◀ **Dancis Frake an Bord seines Schiffs (Amiga)**



Lords of the Rising Sun

Harakiri, Ninjas und Samurai: Cinemawares neues Epos entführt Sie ins Japan des 12. Jahrhunderts.

Amiga (Atari ST, C 64, MS-DOS)
79 bis 99 Mark (Diskette) ★ Cinemaware

Grafik: 82	Sound: 79	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 82		
Strategie mit Action-Einlagen im mittelalterlichen Japan		

Die gegnerischen Samurai bauen sich in Gefechtsformation auf (Amiga)

Wir schreiben den Monat Mai des Jahres 1180. Die Rivalität zwizwischen den mächtigen Clans der Taira und der Minamoto spitzt sich zu. Yoshitomo, der Anführer der Minamoto, kommt in einem Krieg ums Leben. Die Taira bauen in den Jahren danach ihre Vormachtstellung aus. In dieser Zeit wachsen Yoshimotos Söhne heran, die Rache geschworen haben und die Taira vernichtend schlagen wollen. Wählen Sie einen der beiden Recken als Spielfigur und beginnen Sie mit der Eroberung Japans...

Cinemawares neuestes Programm "Lords of the Rising Sun" bietet Strategie mit gelegentlichen Action-Einlagen. Je nachdem, welchen der beiden Brüder Sie wählen, wird entweder der Strategie- oder der Action-Teil schwieriger. Auf einer scrollenden Japanlandkarte, die etwa dreimal so breit wie der Bildschirm ist, dirigieren Sie Ihre Armeen per Mausklick herum. Es gibt fünf andere Clans, mit denen man auch Bündnisse schmieden kann.



Mit drei Armeen gegen den Rest von Japan. Die mächtige Landkarte scrollt nach links und rechts (Amiga).

Diese fünf Action-Sequenzen warten auf Sie: Steuerung Ihrer Armee beim unfreundlichen Meeting mit des Gegners Schergen auf dem Schlachtfeld; Bogenschießen auf Krieger, die Ihr Schloß stürmen wollen; als Revanche das Stürmen gegnerischer Burgen; Ritt zu Pferde, um per Schwerthieb fiese Samurais wegzusäbeln und ein Duell mit einem Wurfstern-schleudernden Ninja.

Sollten Sie die bösen Taira besiegen, haben Sie das Spiel gewonnen. Dann bekommen Sie noch einen von fünf Rängen zugeteilt: Wer nur mit Hängen und Würgen siegt, wird als "Bauer" eingestuft; Parade-Shoguns dürfen sich mit dem Titel "Meister" schmücken. Ein Spielstand kann jederzeit gespeichert werden. *hl*

Gut!

Wo man auch hinklickt, ist Lords of the Rising Sun edel aufgemacht. Das japanische Flair ist erstklassig eingefangen — endlich mal ein Statespiel mit Stil. Das Programm bietet viel Abwechslung: Man darf eine Prinzessin retten, Armeen schieben, Bogen schießen, durch die Pampa reiten, Bündnisse schließen, Schlachten leiten und Ninjas anheuern. Es vergeht viel Zeit, bis man alle Action-Sequenzen einmal gesehen hat, und dann bleibt immer noch ein sauberes Strategiespiel. Eine Kleinigkeit stört mich allerdings: die Ein- und Ausblend-Effekte sind etwas zu lang.



Ähnlich wie Cinemawares Debüt-Programm "Defender of the Crown" ist Lords of the Rising Sun ein mit Actioneinlagen gewürztes Strategiespiel. Man merkt hier aber, daß die Programmierer in den letzten Jahren viel dazugelernt haben. Das Spiel ist eine echte Herausforderung und trotzdem einfach zu bedienen. Die Action-Teile sind knifflig und nur mit Übung zu meistern. Grafik und Sound sind — wie man es von Cinemaware gewöhnt ist — sehr gut und vermitteln eine packende Atmosphäre. Auch wenn man das Spiel gelöst hat, bleibt die Herausforderung, es "perfekt" zu gewinnen, um am Schluß den höchsten Rang zugeteilt zu bekommen.

Ein Extra-Lob für die spannend geschriebene Anleitung. Sie erklärt viele geschichtliche Zusammenhänge aus dem alten Japan und stimmt prächtig auf das Spielgeschehen ein.

POWERTIPS

Diesmal in den Power-Tips: Viele Tricks, ein sensationeller geheimer Level und eine kleine Bitte.

Den "Tip des Monats" findet Ihr diesmal in der Videospiel-Rubrik. Er zeigt Euch den genauen Weg, wie Ihr in den geheimen neunten Level von "R-Type" kommt. Dieser Tip gilt allerdings nur für das Sega Master System.

Eine Bitte unserer Buchhaltung: Leider ist es nicht mehr möglich, Euch Barschecks für veröffentlichte Tips zu schicken. Damit Ihr trotzdem zu Euerem Geld kommt, gebt bei Euren Briefen bitte immer Kontonummer, Bankleitzahl und die Bankfiliale an. Wer kein Konto hat, gibt einfach das seiner Eltern oder eines guten Freundes an. Alle Angaben werden streng vertraulich gehandhabt; wir halten viel vom Datenschutz.

Viel Spaß beim Spielen wünscht

[Unterschrift]

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

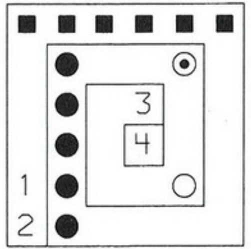
BARD'S TALE III

(Teil 8)

Bereit zum letzten Gefecht? Rüstet Eure Party mit den besten Waffen aus, packt genügend Gems ein und heilt alles und jeden, denn in der Dimension Malefia wird es richtig unangenehm. Hier kommt es nicht auf Hirnschmalz, sondern auf Orientierungssinn und Kampfkraft an. Zu Beginn des ersten Levels findet man den toten Hawkslayer (schnüff..), den man mitnehmen kann. Nachdem man kräftig Rache geschworen hat, sieht man sich um.

Man stößt auf die Statuen der toten Götter, die in den drei Ebenen aufgestellt sind. Dann läßt man mit "use" die Magie der jeweiligen magischen Gegenstände auf sie einwirken (ein Beispiel: An der Statue Allirias benutzt man den "Belt of Alliria"). Wenn alle Statuen erlöst sind, öffnet sich bei Punkt 8 im dritten Level eine Tür in der nördlichen Wand, durch die man ins Zentrum gelangt (vorher speichern).

Bei Punkt 9 folgt der erste harte Kampf, der einen Großteil der mitgeführten Magie und Waffen kostet. Wenn man ihn siegreich übersteht, unbedingt vor Erreichen von Punkt 10 wieder speichern, denn hier wird's noch schlimmer. Sollte man Redbeard und seine Crew überwinden, so wird man zu Punkt 11 im letzten Dungeon teleportiert. Man sollte ruhig warten, bis sich die Magiepunkte regeneriert haben, danach speichert man wieder. In Tarjans Dimension kann man



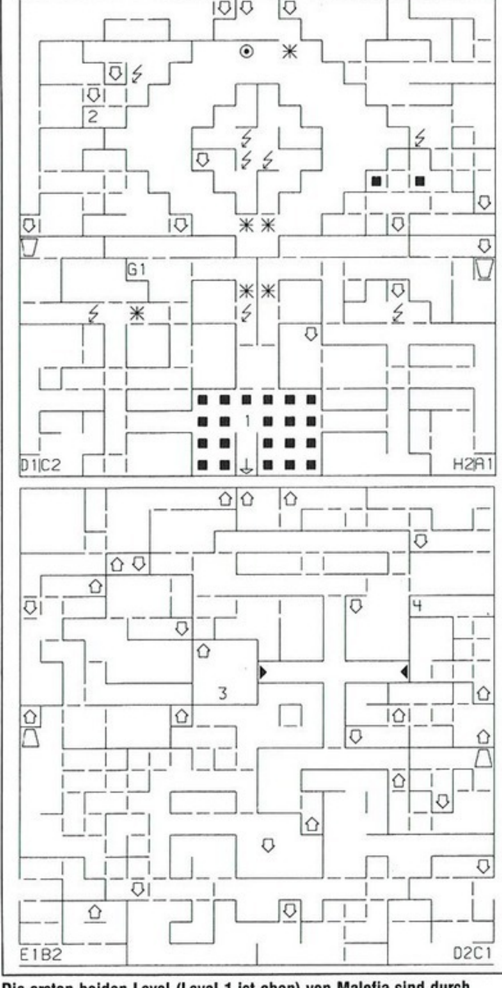
Auf zum letzten Gefecht: Der "Mad God" wartet auf Euch

an Punkt 2 nach Skara Brae zurück, um die gewonnenen Erfahrungspunkte zu retten (immerhin 100 000 pro Kampf) und sich neu auszurüsten. Leider muß man, um wieder zu Tarjan zu kommen, alle Kämpfe nochmals bestehen.

Jetzt folgen vier Schlachten gegen Tarjan und seine Helfer, die nur mit riesigen Vorräten, exakter Kampfplanung und einem Quentchen Glück gelingen. Jeder hat hier seine eigene Taktik. Es empfiehlt sich allerdings, alle unwichtigen Items im Camp zu lassen und jedes Mitglied mit Harmonic Gems vollzustopfen. Zusätzlich nimmt man ein Monster mit, das in seinem Inventory zwei Deathhörner und zehn Harmonic Gems hat.

Punkt 9:

Hier steht man einer Hohepriesterin sowie drei Rock-Demons (30'), drei Pit-Demons (40') und zwanzig Black Paladines (10' oder 20') gegenüber. Das Hauptproblem ist die Hohepriesterin. Sie spricht fast in jeder Runde einen "Freeze"-



Die ersten beiden Level (Level 1 ist oben) von Malefia sind durch unzählige Portale miteinander verbunden.

Spruch, wodurch die Party erst in jeder vierten oder fünften Runde wieder zum Zug kommt. Bis dahin können die Gegner ein ganz schönes Gemetzel veranstaltet haben. Gegen Angriffe scheint sie weitgehend immun zu sein.

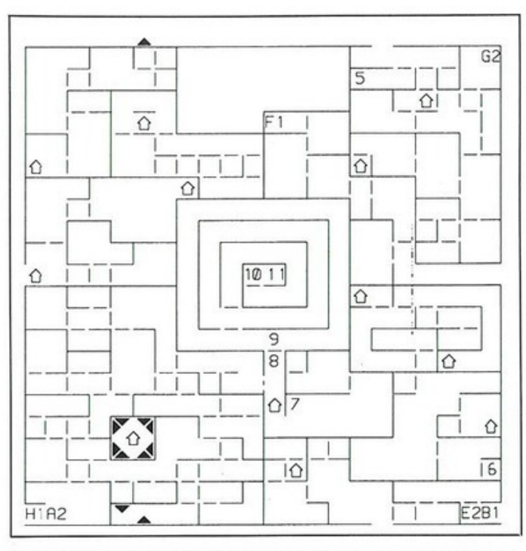
Im ersten Kampf empfiehlt sich folgendes Vorgehen: Zuerst stimmt der Barde den "Ministrel Shield"-Song an, um den AC-Wert möglichst niedrig zu halten. Bei der ersten Gelegenheit richtet der Barde sein Deathhorn auf die Hohepriesterin, wodurch sie mit Sicherheit ausgeschaltet wird (sehr wichtig). Einer der Magier wendet den "DIVA"-Spell an, damit alle AC-Werte auf -50 sinken und der Barde Zeit für "Kiel's Overture" hat. Für den Geomancer empfiehlt sich ein netter "TREB". Der Chronomancer sollte in der ersten Runde den "FOTA"-Spruch auf die "Black Paladins" richten. Jetzt kann man mit DIVA und NUKE in ein bis drei Runden den Rest der Gegner erledigen.

Punkt 10:

Vorher unbedingt speichern und die Magier ausruhen lassen. Wer will, wendet "Ministrel Shield" und den SHSH-Spell vor dem Kampf an. Man steht jetzt einem Redbeard (90'), zwei Tarjan Warriors (20'), zwei Black Dragons (50') und zehn Vortexs (10') gegenüber. Hier warten folgende Gemeinheiten: Redbeard ist fast nicht zu erreichen, da er auf den MEME-Spell nicht reagiert. Wenn die Party sich nähert, zaubert er sich auf 90 Fuß zurück. Die Vortexs klauen den Magiern massig magische Energie und die Black Dragons sind nahezu unempfindlich gegen alle Angriffe mit Waffen und Magie.

Eine Empfehlung: In der ersten Runde das Deathhorn auf die Vortexs anwenden, gleichzeitig den FOTA-Spruch auf die Tarjan Warriors, vor allem aber den Rouge verstecken. Mit etwas Glück sind nach der zweiten Runde (wieder NUKE und DIVA in Kombination) alle Vortexs und Tarjan Warriors weg. Der erste Angriff muß bei den Gegnern für Panik sorgen, sonst sieht es übel aus.

Wichtig ist folgendes: Während des Kampfes müssen die Magier oft Harmonic Gems benutzen und fallen dadurch in dieser Runde für den Angriff aus. Also: Unbedingt immer



Gefahr lauert bei Punkt 10: Redbeard und seine Truppen sind gewitzte Kämpfer

nur einen Magier pro Runde ein Gem benutzen lassen. Hier kann man den Staff of Lor sinnvoll einsetzen. Wenn der Rogue sich auf 90 Fuß herangeschlichen hat, schaltet er Redbeard mit einem gezielten Schlag aus. Nach diesem Kampf wird die Party bei Punkt 11 zu Tarjan teleportiert. Dort

unbedingt speichern und die Party wieder ausruhen lassen!

Es folgt der härteste Kampf des ganzen Spieles. Man steht endlich Tarjan gegenüber, der ein paar seiner Haustiere mitgebracht hat: dreißig Rock Demons (30'), dreißig Black Slayers (20'), zwei Hohepriesterinnen (10') und eine Lorini (60'). In der ersten Runde müssen die beiden Hohepriesterinnen durch das Deathhorn ausgeschaltet werden, sonst ist der Kampf so gut wie verloren. Eine Kombination aus dem DIVA-, TREB-, und FOTA-Spell sowie Kiel's Overture empfiehlt sich gegen die Rock-Demons. Der Rogue schleicht sich auf die Lorini zu, die ab und zu Critical Hits austeilt. In der zweiten Runde das Deathhorn gegen die Black Slayers benutzen, und natürlich wieder DIVA, TREB und Kiel's Overture in altbekannter Kombination. Nach 2 bis 3 Runden ist, mit ein bißchen Glück, nur noch die Lorini übrig, die dann vom Rogue erwischt wird.

Tarjan

Tarjan ist recht überrascht, daß man es bis hier geschafft hat. Dann fuchtelt er mit den Armen und knurrt: "Den nächsten Tag werdet ihr nicht erleben". Es erscheinen dreißig Rock Demons (30'), dreißig Black Slayers (20'), dreißig Vampire Lords (40') und natürlich Tarjan persönlich (90'). Jetzt kann man nur hoffen, daß noch genug Gems vorhanden sind.

Vorschlag: In der ersten Runde das Deathhorn auf die Black Slayers und "FOTA" auf die Rock Demons richten. Außerdem versteckt man den Rogue. Das Problem ist, daß Tarjan in jeder Runde zehn neue Black Slayer materialisieren läßt, so daß das Ganze zu einer Massenschlacht wird. Man muß so lange durchhalten, bis der Rogue sich auf 90 Fuß herangearbeitet hat und Tarjan mit einem gezielten Angriff auslöscht. Dabei schwitzt man garantiert Blut und Wasser. Übersteht man diesen Kampf, folgt die göttliche Schlußsequenz, von der wir hier nichts verraten wollen. Ein wenig Überraschung muß ja sein...

Leisure Suit Larry II

Kaum war "Leisure Suit Larry II" auf dem Markt, schon setzte sich Uta Hervol aus München an ihren PC und löste das Spiel.

Zwei kleine Tips vorweg: Vor dem ersten Spielversuch unbedingt den Vorspann in Ruhe genießen, und — (fast) jede im Spiel vorkommende Frau ist einen Blick wert.

— In Eve's Garage findet Larry etwas, das unbedingt im Quikie Mart gewinnbringend angelegt werden sollte.

— Auf dem Weg zum TV-Studio lohnt sich ein Blick durch die Spalte im Zaun.

— Im TV-Studio zeigt Larry der Rezeptionistin sein Losticket und liest ihr "seine" getippten Gewinnzahlen gerne selbst vor, da sie ihre Brille verlegt hat. Darauf setzt sich unser Held auf die Bank und läßt die sich nun überstürzenden Ereignisse einfach auf sich zukommen. Wir gewinnen innerhalb kürzester Zeit eine Junggesellin, eine Kreuzfahrt und eine Million Dollar pro Jahr lebenslänglich.

— Danach kauft sich Larry das Notwendigste für eine Kreuzfahrt. Eine Badehose, sicherheitshalber etwas zum Trinken und einen Sonnenschutz. Die Flasche mit dem Öl findet er zufällig in der linken Reihe der Drogerie. Ein letzter Blick auf Eve ist aussichtslos, ein mehrmaliger Blick in die vor dem Haus stehenden Mülltonnen wesentlich erfolgversprechender. Zum Abschluß der Reisevorbereitungen könnte ein Friseurbesuch sicherlich genauso wenig schaden wie eine Visite im nun doch noch eröffneten Musikladen. Jetzt aber schnell zum Schiff, möglichst dunkle Gassen und Trinkgelage meidend.

— In seiner Schiffskabine angekommen, nimmt sich Larry zuerst das Begrüßungsgeschenk vom Tisch. Danach öffnet er neugierig die zum Nachbarzimmer führende Tür, geht hinein — und am besten sofort wieder hinaus.

— Er beschließt, lieber zum Friseur zu gehen und danach in den Nachtclub. Dort entdeckt er, daß es besser ist, sich von fremden Männern in nächster Zeit keinen Drink mixen zu lassen und den kostenlosen Dip nicht ganz zu verzehren.

— Mit einem "gedippten" Brot in der Tasche begibt sich Larry zum Kleiderwechseln in seine Kabine. Vor dem Gang zum Swimming-Pool wirft er neugierig einen Blick in "Mama's" Kabine. Was "Mama" wohl im Schrank versteckt hält? Und was liegt in der Schublade des Nachtkästchens?

— Überwältigt von den Gegenständen sollten wir Larry ein Sonnenbad gönnen, ihn jedoch nicht ungeschützt in der tropischen Sonne schmoren lassen.



— Heiße Sonne und heiße Blondinen erfordern dringend ein die Männlichkeit erhaltendes, erfrischendes Bad, bei dem wir Larry an die vor langer Zeit erlernten Schwimmbewegungen erinnern sollten.

— Beim Tauchen entdeckt Larry auf dem Grund etwas, was ihm beinahe die letzte Luft raubt. Erschöpft sinkt er nach nochmaligem Eincremen in den Liegestuhl.

— Nach erneutem Kleiderwechsel und längerem Zeitvergeuden entdeckt Larry, daß ihn nur noch ein sofortiges Verlassen des Schiffes retten kann. Er schleicht sich ans Steuerpult hinter dem Rücken des Kapitäns. Dort bewegt er den Rettungsboot-Kippschalter und begibt sich auf schnellstem Wege zum Rettungsboot, um mit einem Sprung in dieses seine Flucht einzuleiten.

— Gegen die verstärkt reflektierenden Sonnenstrahlen auf offener See empfiehlt sich als Hirnschutz die Perücke und als Schutz für den restlichen Körper die Sonnencreme. Den Dip sollte man besser über Bord werfen.

— Endlich wieder festen Boden unter den Füßen, bleibt Larry nur der Weg durch den beinahe endlosen Dschungel. Vielleicht hilft ja die unter der Palme blühende Blume, an den am Strand postierten Agenten vorbeizukommen.

— Nach ewigem Warten im Restaurant leiht sich Larry kurzerhand das Käsemesser, nachdem nicht einmal die Käsehappen schmecken.

— Nach einer längeren Computerpause (Larry kämpft sich wieder durch den Dschungel) im Hotelzimmer angekommen, nimmt man die bereitgelegten Streichhölzer und Seifenstücke an sich.
— Nach erneutem Friseurbesuch findet Larry am Nacktbadestrand das noch fehlende Bikini-Teil. Plötzlich weiß er, wie er an den Agenten vorbeikommen könnte. Er rennt auf sein Zimmer und wechselt die Kleider. Dann hilft er den im oberen Körperbereich fehlenden weiblichen Rundungen etwas nach (zu was Geld alles gut ist!). Beim Friseur noch schnell das letzte (sichtbare) männliche Körpermerkmal entfernen lassen, und schon hat Larry die Agenten überlistet.
— Auf dem Weg zum Flughafen ist ein Sammeln vieler Extrapunkte möglich; allerdings fühlt man sich nur kurze Zeit als gerissener Adventure-Spieler. Um so gerissener ist jedoch ein Kleiderwechsel kurz vor dem Flughafen sowie ein Blumengeschenk an KGBishna's.
— Larry haßt langes Anstehen an Warteschlangen. Er geht lieber mal wieder zum Friseur. Bereichert durch ein für sein Alter kostbares Geschenk versucht er voll Zuversicht, auch ohne Ticket in ein Flugzeug zu gelangen. Vielleicht findet sich ja in einem der vielen Koffer etwas Weiterhelfendes...



— Hungrig geworden ordert Larry etwas zum Essen. Kurz vor dem Ersticken erinnert er sich, daß Mutti Laffer in ähnlichen Speisen immer ihre Haarnadel vergessen hatte. Im nächsten Leben sollte man besser dieselbe entfernen.
— Wiedergeboren und noch vorsichtiger geworden entschließt sich Larry zum Kauf einer Flugversicherung.
— Bei der Flugticketkontrolle nimmt Larry etwas zum Lesen mit. Im Flugzeug treffen wir erneut einen alten Bekannten, dessen Aufdringlichkeit nur durch Lesen der Broschüre abstellbar ist.
— Bewaffnet mit der "Luftkrankheitstüte" macht sich Larry auf die Suche nach einer Fluchtmöglichkeit, da er sich schon wieder in Gefahr befindet. Er öffnet mit der Haarnadel die Tür zum Notausgang, dreht den Türknauf, zieht den Fallschirm an, macht die Tür auf — und hätte voll Euphorie über seine erneut gelungene Flucht fast vergessen, den Fallschirm auch funktionsfähig zu machen.
— Auf einer unbekannten Insel im Baum hängend und fast aller Besitztümer entledigt, würden sich viele eines Messers bedienen, um dem Zustand ein Ende zu bereiten...
— Larry nimmt sich lieber den herumliegenden Stock zum Schutz vor hinterhältigen Angriffen wilder Tiere. Unter dem Killerbienenschwarm hindurch krabbelt er seinem Heldendasein entgegen. Die Überquerung des Treibsandes bereitet Larry keine Probleme; hat er sich doch den Weg des kleinen Affen gut eingeprägt.
— Auch die Überwindung des Baches löst unser Held problemlos mit einem "von-Liane-zu-Liane"-Hangeln à la Tarzan. Zur Erinnerung an diese sportliche Höchstleistung nimmt er sich eine Liane mit, um dann kurz darauf seine "Große Liebe" Kalalau in die Arme zu schließen.
— Nach erfolgreicher Bändigung eines "Pee Sea" muß Larry nur noch die Nontoonyt-Insel von dem bösen Dr. Nonookee befreien, um mit Kalalau für immer glücklich zu werden. Eine Leichtigkeit für einen Verliebten, besonders dann, wenn er Asche und Sand in seinen Taschen hat.
— Den Abgrund überwindet unser Held — nicht ohne Schwierigkeiten — mit der Liane. Der mitgenommene Sand bewährt sich auf dem spiegelglatten Gletscher. Glücklich auf dem Vulkan angekommen, findet Larry keinen Einstieg. Er geht in die Nähe der Stelle, wo der Dampf hochsteigt und bastelt eine Bombe. Er steckt die, nun nicht mehr für ihren eigentlichen Zweck benötigte, Tüte und die Streichhölzer in die hochexplosive "Haarkur". Dann zündet er die Streichhölzer an und wirft den soeben gebauten "Larrytov"-Cocktail schnell in die Spalte. Danach rennt er zum Aufzug und gönnt uns nach all den gemeisterten Abenteuern ein berauschendes Finale.

Times of Lore

Wer gerade "Times of Lore" spielt und die Lösung selber herausfinden will, soll jetzt bitte nicht weiterlesen. Joern Philipp aus Mössingen verrät nämlich, wie man das Rollenspiel-Action-Adventure von Origin schafft. Wer verzweifelt im Königreich Albärteh festhängt, wird's ihm danken. Zunächst einmal eine praktische Gegenstandsliste:

Gegenstand	Wo?	Wofür?
Red Scroll	Orcs, Banditen	Killt alle Gegner
Blue Scroll	Orcs, Banditen	Lähmt alle Gegner
Green Scroll	Haus in Hampton	Teleportation
Scroll	Black Asp	Warden in Ganestor geben
Blue Potion	Orcs, Banditen	Bringt etwas Energie zurück
Green Potion	Orcs, Banditen	Bringt ganze Energie zurück
Red Potion	Lyche	Man fliegt ein wenig
Dagger	Woodman's House	Waffe zum Werfen
Holy Water	Priar Kane	Um Lyche zu töten
Urn	Camp der Orcs	Dem Prior geben
Tablet	Schloß Ganestor	König Dariel geben
Key	Archmage	Krater öffnen
Green Key	Wächter in Hampton	Um den Prinz zu befreien
White Key	Mann im Tempel	Gefängnis im Tempel öffnen
Chime	Im Krater	Tempel öffnen
Ring	Riese	Man wird kurz unsichtbar
Boots	Mann in Treela	Man kann schneller laufen
Axe	Mann in Lankwell	Zum Schießen
Note	Spion in Ganestor	Warden in Ganestor geben
Sphere	Tempelbett	Damit den Dark Cleric töten

Mächtig praktisch: Die Gegenstandsliste für "Time of Lore"

Der Lösungsweg:
1. Proviant kaufen.
2. Der Prior im Wirtshaus gibt den Auftrag, die Urn zu finden.
3. Dagger holen, ins Camp der Orcs gehen (nördlich vom Waldsee). Solange Orcs killen, bis man die Urn bekommt und mit ihr nach Eralan zurückgehen.
4. Die Urn dem Prior geben. Man erhält Geld als Belohnung und darf nun ins Schloß.
5. Dariel gibt den Auftrag, ihm das Tablet von Ganestor zu bringen.
6. Man holt in Hampton die Green Scroll und geht in Ganestor in der Wirtschaft in den obersten Raum rechts. Nun öffnet sich ein Geheimgang, der ins Schloß führt.
7. Nach Eralan gehen und dem König das Tablet geben. Nun zum Archmage marschieren, der den Auftrag gibt, einen Meuchelmörder in Lankwell zu finden.
8. Spätestens jetzt sollte man die Boots und die Axt besorgen. Die Ausrüstung lohnt sich beim Kampf mit Orks und anderen Feinden.
9. Der Meuchelmörder ist der Black Asp, der bei der alten Steinbrücke südlich von Lankwell wohnt. Fragt ihn nach dem High King, um seine Lebensgeschichte zu erfahren und die Scroll zu bekommen. Die Scroll müßt Ihr dem Warden in Ganestor geben. Der verrät jetzt, daß Dariel König Valwyn töten ließ.
10. Die nachts herumschleichende Wache sollte man abmurksen, denn sie ist ein Spion von König Dariel. Die Note aufheben und dem Warden geben.
11. Auf Hinweis des Wardens nach Hampton ins große Haus gehen und die untere Wache umbringen, die nun den grünen Schlüssel (Green Key) verliert. Mit ihm könnt Ihr das obere Gefängnis öffnen, in dem der Prinz gefangen ist. Er erzählt, daß finstere Mächte mit einem Sturm das Königreich zerstören wollen.
12. Nun zum Archmage gehen, der befiehlt, den Zauberer Lyche zu töten. Man findet Lyche in den unteren Gängen der Ruinen. Ihr müßt ihn mit dem Holy Water angreifen, das man in Rhyder von Priar Kane kaufen kann. Der tote Lyche läßt die Red Potion zurück.
13. Geht wieder zum Archmage, der Euch den Schlüssel für den Krater gibt. Im Krater befindet sich der Schlüssel für den Tempel.
14. Im Tempel findet man oben eine Person, die den White Key hat.
15. Jetzt geht man nach unten in den linken Raum und bewegt den Hebel. Nun öffnet sich eine Geheimtür, durch die man ins Gefängnis kommt, das mit dem White Key geöffnet wird. Der Gefangene erzählt, daß man den Dark Clerik nur mit der Sphere töten kann, die im obersten Stockwerk auf seinem Bett liegt.
16. Putzt den Dark Clerik mit der Sphere weg und nehmt das Medaillon, das er zurückläßt. Applaus, Applaus, Times of Lore ist jetzt gelöst!

Battle Tech

Um das leidige Geldproblem bei "Battle Tech" aus der Welt zu schaffen, gibt's einen netten kleinen Kniff. Zuerst sollte man durch Kauf von verschiedenen Aktien-Paketen an der Com-Star-Station sein Vermögen auf 5000 Credits aufstocken. Nun müßt Ihr speichern. Geht nun wieder in das Com-Star, kauft dort für 5000 Credits Bak-Phar-Aktien. Verlaßt die Börse wieder und speichert noch mal. Nun ein paar Sekunden warten und wieder die Börse betreten und den Account überprüfen. In 80 Prozent der Fälle hat der Aktienkurs stark angezogen, so daß man über satte 10416 Credits verfügt. Alles abheben, jetzt raus und speichern. Wieder reingehen und 5000 Credits in Bak-Phar investieren, raus und speichern.

Die Prozedur könnt Ihr beliebig oft wiederholen. Wenn tatsächlich einmal der Fall eintritt, daß die Aktien gefallen sind, nur den alten Spielstand laden und von neuem beginnen. Uns ist es gelungen, innerhalb kurzer Zeit (30 Minuten) ein Vermögen von 220000 Credits anzuhäufen. Mit dem Geld könnt Ihr nach Herzenslust Eure Mechs tunen lassen und Ausrüstung kaufen. Kleiner Tip am Rand des Spiels: Für Kämpfe mit menschlichen Gegnern in den Städten haben sich Anti-Mech-Waffen hervorragend bewährt. *mh*

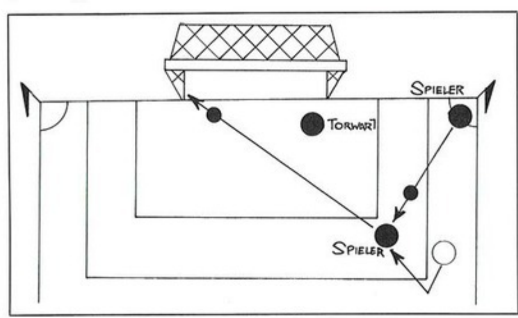
Microprose Soccer

Zwei Grafiken und allgemeine Tips zum Jubel-Sportspiel "Microprose Soccer" schickte uns Wolfgang Wilming vom 1. FC Lingen:

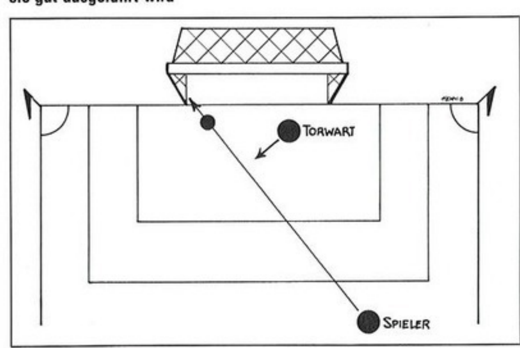
— Zeit schinden leicht gemacht: Wartet im gegnerischen Strafraum, bis der Torwart angewetzt kommt. Jetzt den Strafraum schnell verlassen und gemütlich warten. Der Torwart steht nun am Strafraumrand, und kein Feldspieler greift an.

— Im WM-Modus sollte man eine Mannschaft der Klasse 1 wählen, damit man nicht schon in der Vorrunde einen superstarken Gegner vorgesetzt bekommt.

— Bei Gegnern der Klasse 1 sollte man von schräg hinten hineingrätschen, um an den Ball zu kommen.



Mit dieser Eckstoßvariante überwindet Ihr jeden Torwart — aber nur, wenn sie gut ausgeführt wird



Aus dieser Schußposition haut man das Leder fast immer in des Gegners Tor; vorausgesetzt, es ist ein Gegner der Güteklasse 2 bis 4. Torhüter von Klasse-1-Teams sind damit nur selten zu leimen.

TV Sports: Football

Sebastian Kreiß aus Friedrichsdorf schreibt in seinem Brief: "Hier meldet sich der absolut größte 'TV Sports: Football'-Fan. Ich bin ein Football-Fanatiker (habe selbst über drei Jahre aktiv gespielt) und seit es TV Sports: Football gibt, ist es ein schweres Unterfangen, mich vom Computer wegzubekommen". Die Tips von Quarterback Sebastian der "Friedrichsdorf Vikings" wollen wir Euch nicht vorenthalten.

Allgemeines:

Das Wichtigste ist eine gute Offense. Man sollte eine ganze Weile üben, bis man das Paßwerfen gut beherrscht, da ein Laufspielzug meistens relativ uneffektiv ist. Wenn man glaubt, daß man gut genug ist, um eine Partie gegen den Computer zu wagen, sollte man eines der schlechten Computerteams wählen. Mit ein bißchen Übung kann man zum Beispiel ohne weiteres New Jersey, Tampa Bay, Houston oder Green Bay schlagen.

Offense:

Das Paßspiel ist am effektivsten. Die beste Paßaufstellung ist Shotgun, wenn die Receiver kurze Paßrouten laufen. Wählt am besten Shotgun und dann die Aufstellung rechts oben. Wenn die gegnerische Defense "blitzt", sollte ein kurzer Paß geworfen werden, da die beiden Receiver genug Platz haben, um den Paß zu fangen. Ist die Defense jedoch auf Paß eingestellt, sollte man nicht lange fackeln und zur linken Seite laufen, da der linke Inside-Linebacker nach kurzer Zeit nach rechts rennt. Mit diesem Spielzug erzielt man zwischen fünf und acht Yards, wenn man selbst läuft.

Defense:

Die beste Defense-Formation ist die "4-3 Pass Defense". Steht der Gegner in der I-Formation oder Pro-Set, schickt man den Corner-Back, der keinen Receiver zu decken hat, auf Blitz. Ist der Corner schon auf Blitz eingestellt, geht man mit dem Linebacker, den man selber studiert, zum gegnerischen Receiver und deckt ihn. Achtet auf Fake Punts (besonders beliebt bei den Teams von Chicago und Miami).

Wenn der Gegner nur noch eine kurze Distanz zu überwinden hat, immer "6-1 Blitz" einstellen. Den Wide Receiver immer selber decken. Hat der Gegner jedoch Shot Gun eingestellt, immer auf Pass-Defense schalten.

Team-Zusammenstellung:

Die drei besten Leute sollten der Quarterback und die beiden Wide-Receiver sein. Als viertbester Spieler empfiehlt sich ein Inside-Linebacker. Die beiden Halfbacks und der Fullback sollten nun folgen. Corner-Backs bei der Punktevergabe nicht vernachlässigen.

Bei den Wide-Receivers sind Speed und Hands die wichtigsten Attribute. Sie sollten je 7 bis 8 Punkte betragen. Beim Quarterback sind vor allem Strength und Hands wichtig. Je höher die Strength, desto weiter kann er den Paß werfen. Je besser der Hands-Wert, desto geringer ist das Risiko eines Fumbles.

Sierra-Adventures endlich auf Hercules

Tip für alle Hercules-Karten-PC-Besitzer und Sierra-Fans, die sich bei "Larry II" und "Kings Quest IV" mit Emulatoren herumärgern mußten, oder denen jegliches Spielvergnügen durch fehlende Emulationsprogramme ganz versagt wurde (einzige Voraussetzung: man ist Besitzer von "Police Quest II", bei dem die Hercules-Karte wieder unterstützt wird):

Beim Start des jeweiligen Install-Programms von "Larry II" oder "Kings Quest IV" irgendeinen Bildschirmtreiber angeben. Danach die entstandene Datei RESOURCE.CFG mit einem Texteditor bearbeiten und dabei die erste Zeile durch "videoDrv=HERCMONO.DRV" ersetzen. Anschließend HERCMONO.DRV nur noch von Police Quest II aus ins entsprechende Verzeichnis kopieren — und los geht der bisher von Sierra gewohnte, auch monochrome Spielspaß.



POKE-Ecke

Elite (Amiga)

Wie versprochen kommt hier die Erläuterung zum "Elite"-Cheatmodus für den Amiga. Dieter Heberle aus Geratsberg tüftelte die Bedeutung der einzelnen Bytes heraus. Wer den Cheat-Modus noch nicht kennt, findet ihn auf Seite 38 der *POWER-PLAY*-Ausgabe 2/89.

— 00 bis 0B: Name des Spielers. Die Zahlenwerte für die einzelnen Buchstaben findet Ihr im Amiga-Basic-Handbuch.
— 0C und 0D: Nummer der galaktischen Karte.
— 0E bis 15: Standort des Spielers. Es ist praktisch unmöglich, eine regelmäßige Folge zu erkennen — kein Wunder bei knapp 2000 Planeten.
— 18 bis 1B: Credits.
— 1E und 1F: Treibstoff.
— 40 bis 8F: Wenn man das Byte 8B auf den Wert 1 verändert, enthält der Laderaum "Unhappy Refugees". Setzt man das gleiche Byte auf 8F, sind die "Thargoid Documents" im Laderaum.
— 91: Dieses Byte bestimmt den Status des Spielers. Mit der Zahl 0 ist man "Clean". Jetzt wird's mathematisch: Ist die Zahl größer als Null, aber kleiner als 32, ist der Status "Offender". Steigt der Wert über 32, ist man flüchtig, also "Fugitive".
— 92 bis 95: Punktestand.
— 97: Einstufung. Sie reicht von 0 (Harmlos) bis zu 8 (Elite).
— AB bis AD: Spielzeit.

Jetzt folgen Bytes, die für die Ausrüstung zuständig sind. Steht kein Wert bei den Zahlen, so gibt man automatisch den Wert 1 ein.

— 21: Anzahl der Raketen (maximal 4).
— 23: zusätzlicher Laderaum.
— 26 bis 29 und 36 bis 39: Laser.
— 2A: Fuel Scoop.
— 2C: Rettungskapsel.
— 2E: Energiebomben.
— 31: Energieeinheit. Wenn man hier den Wert 2 eingibt, bekommt man die "Naval Energy Unit", die doppelt so viel leistet wie die herkömmliche.
— 33: Dock-Computer.
— 35: galaktischer Hyperraum.
— 3B: Bremsraketen.

Die beiden letzten Gegenstände bekommt man normalerweise nur über Spezial-Aufträge:

— 3D: ECM-Störgerät (Taste "L")
— 3F: Tarnkappe (Taste "Z")

So, jetzt kann es einfach keine Probleme mehr geben — laßt die Thargoiden nicht entkommen.

Eco (ST)

Thobias Steinke aus Mainz hat einen Kniff zum Gen-Gefummel "Eco" auf dem Atari ST. Wenn man die Tasten <Alt> und <S> gleichzeitig drückt, kommt man sofort in den Gen-Designer und kann sich nach Herzenslust austoben. Man kann allerdings jedesmal nur ein Gen aufschließen, mit mehreren Anläufen aber steht dem Spieler die gesamte Palette zur Verfügung. Happy Chromosom ...

Baal (ST)

Für verzweifelte "Baal"-Spieler hat Burkhard Kirchner aus Marburg einige kleine Hilfen zusammengetragen. Hier gibt's erstmal die Koordinaten der Landeplattformen von Level 1 und 2.

x/y-Level 1	x/y-Level 2
16/29	35/05
37/25	12/59
04/40	12/16
28/49	28/33
24/03	24/00
58/32	48/34
50/70	
14/67	
00/56	
48/01	

Wer mit seinen fünf Leben nicht auskommt, schnappt sich die Sicherheitskopie, einen Diskettenmonitor und ändert folgendes Byte auf den dezimalen Wert 99:

```
Diskette B, Track 00, Sektor 04

0060 00 00 00 00 00 05 FF 00 00 01 F4 10 00 04 00 00  ................
0070 00 00 00 00 00 20 20 57 41 52 52 49 4F 52 20 53  ..... WARRIOR S
```

Das Byte mit dem Wert "05" ändert Ihr in "99"

Außerdem hat Burkhard noch eine Frage. Wenn er in der Highscore-Liste das Wort "LOVEBUNDLE" eingibt, erscheint kurz die Meldung, daß der Test-Mode aktiviert ist. Nun bekommt man aber weder unendliche Leben, oder unendlich Munition. Wer kann herausbekommen, was es mit diesem Test-Modus auf sich hat?

Skull Diggery (ST)

Für die "Boulder Dash"-Variante "Skull Diggery" auf dem ST hat Thobias Steinke aus Mainz Tastaturcodes gefunden:

<CTRL+S>:
Highscore speichern
<CTRL+L>:
Highscore laden
<CTRL+J>:
Level wird auf 31 eingestellt
<CTRL+K>:
Titel erscheint, dabei wird der Highscore gelöscht
<CTRL+P>:
Highscore-Effekt ertönt
<CTRL+X>:
Level 24 erscheint, das "Exit"-Geräusch folgt
<Shift+ß>:
Ein Zufallslevel zwischen 31 und 42 erscheint

R-Type (C 64)

Kein Ballerspiel auf dem C 64 ohne POKE: Diesmal geht's um das ziemlich schwierige R-Type. Klaus Adamovsky aus Pforzheim schlägt folgendes vor:

Man lädt das Spiel von der Diskette und spielt einmal, bis alle Raumschiffe futsch sind. Nach dem "Game Over" wird der Vorspann geladen. Jetzt löst man einen Reset aus, wenn der "R-Type"-Schriftzug erscheint. Zeit für den POKE:
POKE 12887, 96
Danach tippt man
SYS 32768
und startet damit das Spiel. Wenn man den Reset zur richtigen Zeit ausgelöst hat, ist die Kollisionsabfrage abgeschaltet und man kann sich das Spiel einmal ganz betrachten.

Quedex (C 64)

Einige Fans haben sich verzweifelt die Zähne an dem Geschicklichkeits-Spiel "Quedex" auf dem C 64 ausgebissen. Erfreulicherweise hat Marcus Graf aus Warmond wieder einen Cheat entdeckt:

Man lädt und startet das Spiel. Dann drückt man die Taste <F7>, um in den "Plane Designer" zu kommen. Man tippt folgende Zahlenkombination ein: 07 35 67 72 61. Jetzt erscheint die Meldung "...Error...Try F1...". Man gibt eine weitere Zahlenkombination ein (leicht zu merken): 12 34 56 78 90. Wenn man jetzt den Feuerknopf drückt und das Spiel startet, bekommt man mit der Taste <F1> zehn weitere Units.

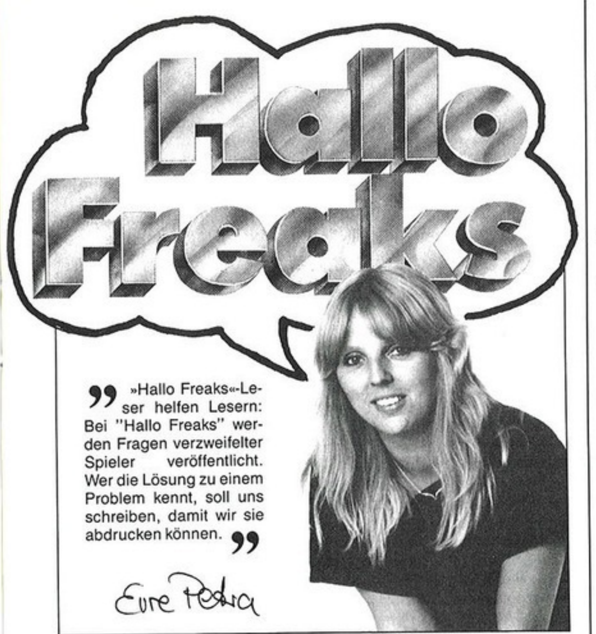
Barbarian/Psygnosis (C 64)

Ein kleiner Trick zu dem Psygnosis-Spiel "Barbarian" stammt von Stefan Seemann aus Friederikenthal. Mit ihm ist das Spiel in ein paar Minuten zu schaffen. Er funktioniert allerdings nur auf dem C 64. Man drückt, egal an welcher Stelle man sich gerade befindet, die Taste <C>. Daraufhin färbt sich der Rahmen rot. Jetzt kann man an Gegnern vorbeilaufen, mitten durch die Flammen stolzieren und alle Gegenstände nehmen. Auch der Zauberer zum Schluß des Spiels ist machtlos. Wenn man allerdings in eine Fallgrube stürzt, ist man eingesperrt; dann hilft nur das "klassische" Ein- und Ausschalten des C 64.

Star Wars (Amiga)

Hier kommt ein Tip von Stefan Gruber aus Rheine. Wenn man beim Actionspiel "Star Wars" auf dem Amiga einen saftigen Bonus kassieren will, sollte man folgendes beachten:

Wenn man in den Tunnel einfliegt und der Aufforderung "Use the Force, Luke" nachkommt, bekommt man den "Bonus for using the Force". Dazu darf man im Tunnel so lange keinen einzigen Schuß abgeben, bis eingeblendet wird, daß man den Bonus bekommen hat. Jetzt kann man sich auf die kritische Stelle stürzen und dem Todesstern den Rest geben.



Die Antwort zu Rastan

Patrik Munsel aus Tiefenbach scheiterte bei "Rastan" auf dem C 64 am dem tückischen Barbar mit der Riesenaxt. Reto Schmid aus Heilbronn kann ihm weiterhelfen:

Da während des Gefechts andauernd Dolche vom Himmel fallen, muß man sein Sprite *in* den Barbar stellen. Die Dolche treffen jetzt nicht mehr, außerdem trifft der Barbar das Spielersprite nicht mehr. Jetzt schlägt man noch siebenmal mit dem Schwert zu — schon ist man im zweiten Level. Dieselbe Taktik wendet man im zweiten, vierten und fünften Level an.

Im dritten Level trifft man auf einen Magier, der blitzartig seinen Standort wechselt. Man stellt sich wieder in den Magier, der jetzt keine Feuerbälle mehr wirft. Dann schlägt man zweimal zu, rennt nach links, wartet, bis der Magier erscheint und schlägt zweimal zu. Diese Prozedur wiederholt man so lange, bis man in den nächsten Level kommt.

Im sechsten und letzten Level begegnet man einem fliegenden Drachen, der leider ständig in Bewegung ist. Da es aber Felsen gibt, springt man auf den obersten und schlägt einmal zu (der Drache folgt dem Spieler). Dann springt man auf den nächsten Felsen, schlägt wieder zu und so fort. Wenn man ihn siebenmal getroffen hat, ist das Spiel beendet.

Starflight

Ursula Wenk aus dem herrlichen Wien hat ein weniger herrliches Problem mit "Starflight" auf ihrem PC: Immer, wenn sie auf einem Planeten gelandet ist, der hohe Bio- und Mineralwerte hat, und sie sich dort länger aufhält, erscheint die Meldung "Not enough storage room for function". Und das, obwohl im Fahrzeug und im Schiff Platz für eine Arche Noah wäre. Sie bekommt nichts mehr in den Laderaum und muß abbrechen. Bei anderen Planeten passiert das nicht, schreibt sie, außerdem habe sie das Handbuch inzwischen fast auswendig gelernt — kein Hinweis. Wer kann Ursula weiterhelfen?

Die Antwort zu Starglider II

Klaus Kitzinger fragte in der letzten *POWER PLAY*, wie man die Egronenstation wegputzen könne. Markus Albrecht aus Königsbronn hilft weiter: Um die Raumstation sehen zu können, muß man mindestens einen Projektor auf einem Planeten (mit Springbomben) und alle Sentinels (mit Raketen) zerstört haben. Dann fliegt man so nahe an die Station heran, daß man sie gerade sehen kann, visiert das Ziel an und klinkt die Bombe aus. Man kann sich für ein paar Sekunden freuen, daß man Novenia gerettet hat, danach bauen die Egronen schon weiter.

Sundog

Jan Hennig aus Bruchköbel spielt nun seit geraumer Zeit "Sundog" auf seinem ST und hat uns seine gesammelten Tips zur Verfügung gestellt.

— Als erstes sollte von dem geerbten Geld die Sundog repariert werden. Man kauft und ersetzt alle defekten Ausrüstungsgegenstände und läßt eventuelle Schäden der Schiffshülle reparieren.

— Wer in der Stadt mit dem Jettison unterwegs ist, sollte sich immer auf einen bewachten Parkplatz stellen. Es könnte sonst passieren, daß der Wagen leergeräumt wird (sehr ärgerlich, wenn man ein paar Control-Nodes gekauft und verstaut hat) oder man erhält ein saftiges Bußgeld wegen Falschparkens. Als Fußgänger kann man auch ohne Stinger und IV-Schirm herumlaufen. Dadurch lebt man zwar gefährlicher, dafür können aber mehr Gegenstände getragen werden.

— Wenn Straßenräuber versuchen, einen um die gesammelte Barschaft zu erleichtern, lassen die sich in neun von zehn Fällen durch Diskutieren oder Bluffen von ihrem Vorhaben abbringen.

— Der einfachste Weg, um sich einen schönen finanziellen Grundstock zu legen, ist das Verkaufen von Control-Nodes auf Woremed. Die Nodes können sehr günstig in Jondd eingekauft, dann in den Bars von Woremed mit saftigem Profit verscherbelt werden.

— In den schummrigen Kneipen auf Woremed kauft man von dem Gewinn Groundscanner, Cloaker und Concentrator. Gerade der Cloaker und der Groundscanner sind Teile, auf die man nicht verzichten sollte.

— Mit dem Groundscanner kann jede Stadt auf einem Planeten direkt angeflogen werden, nicht nur der Star-Port. Der Cloaker macht die Sundog unsichtbar — sehr praktisch im Kampf mit Raumpiraten. Leider verbraucht der Cloaker große Mengen Treibstoff, also sparsam einsetzen. Die Laserkraft wird mit dem Concentrator gesteigert. Wer alle diese feinen Dinge sein eigen nennt, kann sich nun auf den Weg machen, die Aufgabe seines Onkels zu erfüllen.

— Als erstes muß nun die Colonie "Banville" gefunden werden. Man kauft sich vier Nutrapacks oder zehn Burgers und verläßt Jondd mit dem Jettison. Wenn die Kolonie gefunden ist, kann diese später mit dem Groundscanner angeflogen werden.

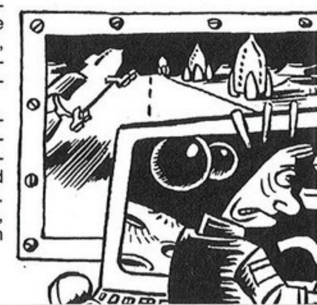
— Die einzelnen Abschnitte bis zur Erfüllung des Auftrages sind in zehn verschiedene Phasen eingeteilt. Nach jeder erfolgreich abgeschlossenen Phase erhält man einen dicken Geldbonus. Die Kolonie teilt dem Spieler mit, wie viele Phasen vorbei sind, und welche Güter man herbeischaffen muß, um die angefangene Stufe zu beenden.

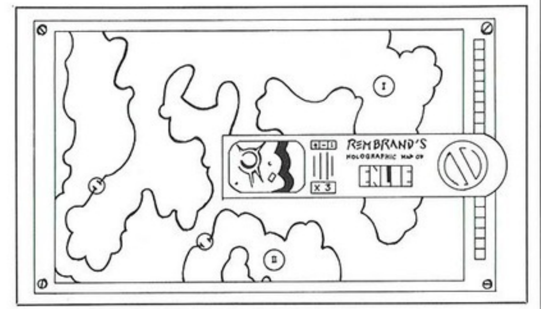
— Neben den angeforderten Gütern und Waren müssen in unregelmäßigen Abständen Cyrogens gefunden und nach Banville transportiert werden. Sie sind im ganzen Sternensystem auf planetare Kaufhäuser verteilt. Um die ganzen Waren zu besorgen, muß man einige Credits verdienen. Der beste und ertragreichste Weg ist folgender: Man kauft in Jondd billig Sun-suns, Cadcams, Gems oder Droids. Diese können in den verschiedenen Städten auf Woremed mit horrendem Gewinn verkauft werden. So ist es kein Problem, innerhalb kürzester Zeit das Kreditlimit auf 200000 Einheiten zu heben.

— Vorsicht: Wenn man mit einer Ladung Fuel oder Cyrogens fliegt, werden bei wertvoller Fracht die Piraten aufmerksam. Vor jedem Hyperraumflug sollte unbedingt der Spielstand gespeichert werden.

— Wenn eine Auseinandersetzung mit Piraten unvermeidbar ist: diskutieren, diskutieren, diskutieren. In den wenigsten Fällen bringt es etwas, den Gangstern Angst einzujagen. Falls ein Kampf nicht zu verhindern ist, sollte man den Cloaker einschalten und sich ruhig verhalten, in der Regel verschwinden die Gegner nach einer Weile. Mit einer anständigen Reserve an Treibstoff dürften die meisten Begegnungen mit räuberischen Raumfahrern glimpflich abgehen.

— Wenn doch die Laser sprechen, kann man an der Schadensrate den Feind erkennen. Wenn die Damage-Anzeige pro Treffer nur um ein oder zwei





Auf Enlie findet man den letzten Cyrogen im Spiel

Striche nach oben geht, hilft meist nur noch beten (so starke Schiffe sind normalerweise regelrechte Killer).

— Nach manchen gewonnen Raum-Schlachten erhält man eine Abschußprämie. Wer tatsächlich Pech hat, sollte lieber neu starten, denn es kostet ein Vermögen, die zerstörte Sundog zu reparieren. Ärgerlicherweise werden für jeden Neustart zehn Punkte vom Punktekonto abgezogen.

— Nachdem die ersten neun Phasen abgeschlossen und alle benötigten Waren in der Kolonie sind, wird der geneigte Raumhändler feststellen, daß nur noch ein Cryogen-Behälter fehlt, um das Spiel zu beenden.

Netterweise ist genau dieser Behälter auf dem Planeten Enlie. Und der ist so weit weg, daß die normalen Warptriebwerke der Sundog nicht ausreichen, um dorthin zu gelangen. In Banville wird im Raumhafen unter dem Punkt "Engineering" ein FTL-Booster für satte 200 000 Credits angeboten. Mit diesem lächerlich preiswerten Triebwerk kann nun der Planet Enlie erreicht werden.

— Vor dem Abflug sollte aufgetankt und zwei extra Einheiten Treibstoff gekauft werden. Unbedingt sollten auch in den hiesigen Bars ein oder zwei De-Cloaker angeschafft werden.

— Wenn man aus dem Hyperraum um Enlie kommt, wird man eine böse Überraschung erleben. Die Sundog wird von einem stark bewaffneten und unsichtbaren Raumschiff angegriffen. Dieses Schiff reagiert nicht auf Funksprüche, sondern eröffnet sofort das Feuer. Nun gibt's zwei Möglichkeiten: De-Cloaker einschalten, der Feind wird sichtbar und kann von den eigenen Lasern erwischt werden, oder Cloaker anwerfen und schlafen legen, bis man am Planeten angelangt ist.

— Wer nun wohlbehalten auf Enlie gelandet ist, wird zähneknirschend feststellen, daß er nicht mit der Sundog nach Tuie (zweite Stadt auf Enlie) fliegen kann. Dort liegt aber der letzte Cyrogen-Tank — Jettison fahren ist angesagt.

— Auf Enlie und seinen Städten herrschen seltsame Sitten. Der freundliche Ton, der auf anderen Planeten herrscht, ist hier gänzlich unbekannt. Falschparker müssen sich als Abschaum bezeichnen lassen, unglaublich viele Straßen-Banden machen die Stadt unsicher. Panzer sammeln sich auf den Marktplätzen, Gebäude liegen in Trümmern: freundlichste Bürgerkriegs-Atmosphäre also. Vor dem Verlassen der Stadt sollte man sich unbedingt mit Nutra-Packs eindecken.

— Draußen vor den Toren des Star-Ports erwartet einen die schönste, kraterreichste und sauerstoffärmste Gegend des gesamten Sternensystems. Lebensmüde dürfen versuchen, das Jettison zu verlassen. Wer also unbedingt einen Spaziergang machen möchte, geht sehr schnell am Unterdruck ein. In diesem ganzen Gewirr von Kratern, Bodenspalten und Bergen gibt es zwei kleine Durchfahrten für den Wagen. Diese sind von den schwarzen Steilhängen in dunkelgrau abgesetzt und unheimlich schwer zu erkennen. Kleiner Tip — den Kontrast am Monitor etwas höher drehen, dann findet man die Lücken etwas einfacher.

— Wenn nun endlich der letzte Cyrogen gefunden und heil nach Banville gebracht wurde, ist man alleiniger Besitzer der Sundog. Die Übergabe des Raumers wird mit einigen hübschen Formularen und der Punkteabrechnung gekrönt.

Dragons Lair

Dennis Schick und Cucai Fabrizio aus Neu Isenburg haben "Dragons Lair" auf dem Amiga gelöst und wertvolle Tips geschickt. Um das Spiel einfacher zu machen, steuert der Spieler Dirk über den Zahlenblock:

8 — Oben
2 — Unten
4 — Links
6 — Rechts
0 — Schwert (Feuerknopf)

Nun kommen die einzelnen Hindernisse, nach Disketten geordnet, und die Reihenfolge der Befehle. Einige Räume erscheinen mal nach links oder rechts gerichtet, hier müßt Ihr die entsprechende Befehlsfolge beachten. Trotzdem ist immer noch genaues Timing erforderlich.

1. Diskette:
Brücke — 0,8
Küche — 6
Brücke — 0,8

2. Diskette:
Tentakelraum (Treppe rechts) — 0,8,6,2,4,8
Tentakelraum (Treppe links) — 0,8,4,2,6,8
Wendeltreppe (rechts) — 4,6,4
Wendeltreppe (links) — 6,4,6

3. Diskette:
Schleimmonster — 0
Bootsfahrt (Strudel rechts) — 4,6,4,6 — 4,8,8 — 6,8,8 — 4,8,8 — 6,8,8
Bootsfahrt (Strudel links) — 6,4,6,4 — 6,8,8 — 4,8,8 — 6,8,8 — 4,8,8

4. Diskette:
Schachfeld (Teufel hält Schwert rechts) — 4,6,8,6,4,6,4
Schachfeld (Teufel hält Schwert links) — 6,4,8,4,6,4,6
Die Kugel — 2,2,2,2,2,2

5. Diskette:
Drache (rosa Säule rechts) — 4,6,2,2, schnell hintereinander die 0
Drache (rosa Säule links)— 6,4,2,2, schnell die 0
Mauer — schnell mehrmals die 8

6. Diskette (das große Finale)
Drachenkopf (rechts) — 2,4 — 2,2,2,0
Drachenkopf (links) — 2,6 — 2,2,2,0

Mars Saga

Peer Galle aus Elsheim hat einige Tips für das Rollenspiel "Mars Saga" auf dem C 64.

— Es gibt zwei Arten, Geld zu verdienen: Man holt sich einen schwachen Charakter, mopst sich sein Geld, wartet, bis er im Kampf stirbt und holt sich einen neuen Charakter. Das wiederholt man so lange, bis man genügend Credits auf der Hand hat. Die Methode grenzt fast schon an Leichenfledderei. Wer's anders versuchen will, spielt im Casino an den Laser-Slots (immer 20 setzen!).

— Die ersten Male mit dem Reisebüro fahren. Man merkt sich den Weg und geht das nächste Mal zu Fuß.

— Im Primus ist ziemlich wenig auf den Straßen los.

— Wenn man einen braven Zivilisten erledigt, schmort man schnell in der Police Station in einer netten Zelle.

— Trashers und andere Aliens sind hochgefährlich.

— Die Angebote im Munitionsstore immer annehmen.

Batman

Michael Ostriga und Holger Eng haben den ersten Fall des Action-Adventures "Batman" gelöst.

In der Bathöhle sammelt man nur den "Lock Pick" und die "False Nose" (falsche Nase) ein. Den "Baterang" sofort anklicken. Er kann die Gegner kurz lähmen, wenn man sie trifft. Nach Verlassen der Höhle sofort nach links gehen. Unterwegs findet man den Schlüssel, den "Door Key", den man auch einsammeln muß. Danach geht es weiter nach links und Sie müssen die erste Leiter hinaufklettern.

Die "Lemonade" und die "Flash Lamp" einsammeln. Dann geht es wieder runter vom Dach und auf das nächste Dach links. Hier oben können Sie das Seil holen und dann mit Hilfe des "Lock Pick" durch die Tür gehen. Im ersten Bild sofort den "Door Key" nehmen und durch die Tür nach oben gehen. Jetzt ein Bild weiter nach rechts, dann nach oben und wieder so weit wie möglich nach rechts. Hier ist der "Lift Key" versteckt. Dann geht es auf dem gleichen Weg wieder zurück bis zum Lift, den man mit dem "Lift Key" benutzen kann.

Unten angekommen, sammelt man zuerst den "Dart" und die "Games Disk" ein. Aber auch etwas zu essen finden Sie hier. Wenn Ihre Energie schon sehr niedrig ist, können Sie auch einmal von der "Lemonade" naschen. Hier unten müssen Sie einen Raum suchen, der oben in der Mitte eine Öffnung hat.

Nun kommt das Seil zum Einsatz. Klettern Sie daran hoch und benutzen Sie oben an der Zielscheibe den "Dart". Hinter der Scheibe ist eine "Pass Card" versteckt. Auch diese sollten Sie einsammeln.

Jetzt aber raus hier und runter vom Dach — und immer an ausreichende Mahlzeiten denken, wenn die Energie zurückgeht. Unten suchen Sie die Villa des Schurken "Penguin". Es ist das Haus mit der großen roten Tür. Mit der "Pass Card" öffnen sich Ihnen Tür und Tor. Die Dunkelheit im Haus können Sie mit der "Flash Lamp" erhellen. Hier finden Sie auch

500 Mark für den besten Spiele-Tip

Das braucht wohl jeder Spieler: Tips, Tricks und Karten. Und genau hier brauchen wir Eure Hilfe. »Powertips« wird von der Mitarbeit der Leser leben. Wenn Ihr also einen Tip oder Fragen zu einem bestimmten Spiel habt, schreibt uns einfach.

Natürlich wird prinzipiell jeder veröffentlichte Beitrag entsprechend honoriert. Um Eure fleißige Arbeit richtig würdigen zu können, haben wir uns außerdem etwas Besonderes einfallen lassen: den »Tip des Monats«.

Der »Tip des Monats« ist eine besondere Auszeichnung in jeder Ausgabe für den besten Tip, den wir erhalten haben. Der Einsender dieses Supertips wird mit 500 Mark belohnt.

Aber keine Angst, Ihr müßt jetzt nicht stundenlang an Karten pinseln, Speicherbereiche nach POKEs durchkämmen oder besonders viel schreiben, um dieses Geld zu verdienen. Es spielt keine Rolle, ob es nun ein ganz besonderer POKE, ein Listing, eine interessante Karte oder eine Adventure-Lösung ist. Nicht der größte Beitrag, sondern der originellste oder nützlichste Tip gewinnt.

Alles kommt in die Auswahl. Die Redaktion wird sich die Einsendungen genauestens ansehen und dann den Sieger küren. Wobei wir uns vorbehalten müssen, auch einmal den Preis nicht zu vergeben, wenn in einem Monat kein toller Tip kommt.

Also viel Glück mit dem »Tip des Monats« und schreibt an:

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

(al)

ein "Videotape". Wenn Sie damit beim Videorecorder vorbeikommen, können Sie es mal kurz hineinschieben.

Jetzt wird es schwierig: Erst eine Treppe suchen und hinauf gehen, sowie durch eine Tür. Oben befindet sich auch etwas zum Essen. Nehmen Sie sofort das Essen, Sie können jedes Joule brauchen. Wenn Sie jetzt die "False Nose" anlegen, werden Sie nicht mehr erkannt. Suchen Sie dann eine zweite Treppe, die Sie hinuntergehen. Zwischendurch können Sie ruhig mal wieder einen Happen essen.

Wenn Sie unten angekommen sind, müssen Sie zwei Bilder nach links gehen, eines nach oben und eins nach rechts. Hier steht der Computer, in den Sie nur noch die "Games Disk" einlegen müssen. Schon ist der Fall gelöst.

Ultima V

Wem es trotz der Komplettlösung in unserer letzten Ausgabe zu langsam mit der Beseitigung des Bösen in Britain geht, der nehme einen Diskettenmonitor und verändere die Charaktere. Die folgende Schummel-Anleitung funktioniert nur bei der MS-DOS-Version.

Machen Sie zunächst eine Sicherheitskopie der Datei SAVED.GAM in Ihrem Ultima-Directory. Am besten nennen Sie die Kopie SAVED.BAK. Jetzt editieren Sie den File SAVED.GAM mit Ihrem Diskettenmonitor. Achten Sie darauf, daß Sie im relativen Sektor 00 dieser Datei sind. Jetzt sehen Sie, wenn Ihr Monitor eine ASCII-Darstellung hat, den Namen Ihres Avatars im Klartext; darunter sind auch die anderen Charaktere zu finden. Natürlich können Sie diese Namen ändern. Achten Sie aber darauf, daß sie nicht mehr als acht Zeichen lang sind. Das nächste Zeichen, das Sie sehen, ist das biologische Zeichen für männlich und weiblich, das das Geschlecht des Charakters bestimmt. Es folgen noch zwei Zeichen: das erste für die Charakterklasse (F=Fighter, A=Avatar), das zweite für die Verfassung der Spielfigur (G=Good). Nun verlassen wir den Klartext und begeben uns in die Tiefen der hexadezimalen Zahlen. Das Byte, das nach dem Zeichen für die Verfassung kommt (Byte 14), ist für die Stärke zuständig. Hier finden Sie den Wert in Hex, den Sie im Spiel als Dezimalzahl sehen. (Beispiel: Stärke 24 im Spiel = Wert 18 in Byte 14). Im Byte 15 finden wir die Geschicklichkeit. Hier gilt dasselbe, wie für die Stärke und alle folgenden Werte. Die Bytes für Intelligenz (Byte 16) und Magie (Byte 17) folgen. Jetzt kommen die Hit Points. Sie bestehen aus einem Zwei-Byte-Ausdruck, das heißt, Byte 18 und 19. Es genügt, erst einmal in das erste Byte "FF" zu schreiben. Das bringt 255 Hitpoints. Schreiben Sie in das zweite Byte (das sogenannte Hi-Byte) noch eine "1", so erhöht sich dieser Wert auf 511. Das liegt daran, daß das Programm zuerst das zweite Byte liest (1) und dann das erste (FF) daranhängt. So kommt der Wert 1FF heraus, der dezimal 511 ergibt. Ebenfalls als Zwei-Byte-Wert sind die Maximum Hitpoints vertreten. Hier können Sie die höchstmögliche Zahl der Hitpoints einstellen, die der Charakter haben soll. Wichtig sind noch die folgenden Bytes: Byte 22/23 für Experience und Byte 24 für den Level des Spielers.

Entsprechend können Sie mit den anderen Charakteren verfahren.

Empfehlenswert ist noch ein Blick in den relativen Sektor 01 der Datei. Hier sind folgende Werte zu finden:

- Byte 2/3: Food
- Byte 4/5: Gold
- Byte 6: Keys
- Byte 7: Gems
- Byte 8: Torches
- Byte 9: Crown
- Byte 10: Magic Carpet
- Byte 11: Skull Keys
- Byte 12: Grapple (auf FF setzen!)
- Byte 13: Amulett
- Byte 14: Pocket Watch
- Byte 15: Black Badge
- Byte 16: Wooden Box

Wenn Sie die folgenden sieben Bytes auf "FF" setzen, haben auch noch alle anderen wichtigen Gegenstände, wie die Shards, das Spyglass und andere nutzbringende Sachen. Ab dem 24. Byte beginnen die Waffen. Hier können Sie experimentieren. Interessant wird es noch einmal ab Byte 73, wo die Zaubersprüche abgelegt sind. Setzen Sie jedoch keinen der Werte, weder bei den Waffen noch bei den Zaubersprüchen, höher als 63 (hexadezimal = 99 dezimal), sonst gerät die Bildschirmdarstellung durcheinander. Das gilt übrigens auch für die Grundwerte wie Stärke und Geschicklichkeit. Überhaupt sollten Sie beim Ändern der Werte behutsam vorgehen, sonst macht das Spiel keinen Spaß mehr. *go*

Rocket Ranger

Ein paar nützliche Hinweise zu "Rocket Ranger" konnte uns Carsten Dinter aus Edewecht liefern.

Allgemeine Tips:

— Man darf keine Zeit verschwenden. Deshalb sollten nur wichtige Basen angegriffen werden. Das sind die fünf Raketenbasen und die beiden Treibstofflager.

— Möglichst schnell Agenten nach Südamerika schicken, da dort ein Treibstofflager ist, das am Anfang sehr wichtig ist.

— Hat man ein Treibstofflager gefunden, dann sofort Widerstand in diesem Land organisieren, da man so an den Sprit kommt.

— Zwei Agenten in einem Land lohnen sich meistens nicht, also ist es besser, sie gut zu verteilen.

— Passen Sie auf, daß Sie sich nicht zu lange in Amerika aufhalten. Nach zwölf Monaten Aufenthalt in Amerika ist das Spiel verloren.

— Immer genug Treibstoff mitnehmen. Wenn man genug Lunarium hat, kann man noch zirka 20 Einheiten mehr mitnehmen für den Fall, daß man die Mission nicht beim ersten Anlauf schafft.

Tips für den Boxkampf

— Immer in Deckung bleiben (Hebel nach vorn). Wenn der Gegner seinen Kopf zeigt, den Feuerknopf drücken. Zwischendurch auch Schläge auf den Körper versuchen.

— Wenn der Gegner angreift, schlägt man am besten gleich zurück, da er dann nicht mehr so gut trifft.

Tips für den Luftkampf

— Auf keinen Fall direkt vor den Flugzeugen fliegen. Wenn man zur Seite fliegt und dabei schießt, kommen die Schüsse erst an, wenn man schon weitergeflogen ist. So kann man die Maschinen abschießen, ohne direkt vor ihnen zu fliegen.

Tips zum Überfall auf Treibstofflager

— Beim Überfall auf den Tempel halten Sie sich am besten in der Mitte auf, denn so können Sie alle Geschütze schnell erreichen.

— Für andere Lager suchen Sie sich eine gute Höhe, in der

Sie die Geschütze in einer guten Entfernung treffen. Diese Höhe behalten Sie bei. Sind die Geschütze in der richtigen Entfernung, fliegen Sie davor und schießen kurz. Dann ausweichen und das nächste Geschütz anfliegen.

Tips zum Kampf auf dem Mond

— Stellen Sie sich an die Stelle, an der sich Gegner abseilen. Wenn gerade kein Gegner da ist, verlassen Sie die Deckung und zielen auf die Stelle, wo er erscheinen wird. Sobald die Gegner zum Stehen kommen, müssen Sie schießen. Sie sollten sie schon vorher erwischt haben.

Pool of Radiance (MS-DOS)

Charakter-Schummeln leicht gemacht bei der MS-DOS-Version von "Pool of Radiance": Nehmen Sie einen Diskettenmonitor (z. B. den von "PC-Tools") und editieren Sie die Files mit den Namen Ihrer Spielfiguren und der Extension .CHA. Sollten Sie schon einen gespeicherten Spielstand haben, so nehmen Sie die Files CHARDAT??.SAV. Diese Files tragen anstelle des ersten Fragezeichens den Kennbuchstaben des gespeicherten Spiels und statt des zweiten Fragezeichens die Nummer des Charakters. Bevor Sie ein File mit dem Monitor bearbeiten, sollten Sie unbedingt eine Sicherheitskopie anfertigen.

Es ist nicht sinnvoll, dem Charakter eine Stärke von 255 und ebenso viele maximale Hit Points zu verschaffen. Denn die Stärke der Feinde hängt von den Eigenschaften der Charaktere ab. Bei einer Superparty kann es schon passieren, daß den tapferen Kriegern plötzlich eine Meute von 30 bis 40 wütenden Orks gegenübersteht. Auch die maßlose Erhöhung der Experience und des Levels bringt mehr Ärger als Vorteile.

Am besten nehmen Sie sich möglichst viel Platin und gehen damit kräftig einkaufen. In der Stadt gibt es einen Laden, der exquisite Silberwaffen und Rüstungen anbietet. So ausgestattet und mit einer mäßigen Erhöhung der Hit Points kann erstmal fast nichts mehr passieren.

Bitte achten Sie darauf, daß die Werte hexadezimal eingegeben werden müssen. Die Levels für die verschiedenen Charakterklassen liegen in verschiedenen Bytes. Bei Doppelcharakteren müssen 2 Byte geändert werden, um beide Level zu erhöhen.

Für die C 64-Version von Pool of Radiance könnten wir noch einen feinen Charakter-Editor gebrauchen. Wer schickt uns ein möglichst kurzes Programm für die *POWER*-Tips? *go*

Wasteland

Alexander Gräfe aus Wuppertal hat einen Nachtrag zum C 64-Rollenspiel "Wasteland". Wenn man den Munitionsbunker oder Ugly's Safe mehrmals ausräumen will, kopiert man eine neue Charakterdiskette. Wenn die Meldung "Enter new location (Y/N)" erscheint, legt man die neue Diskette ein, drückt die Taste <Y> und bedient sich dann. Gespeichert wird natürlich wieder auf der "normalen" Charakterdiskette. Dieser Trick hat garantiert keine negativen Auswirkungen.

Gunship

In der Atari ST-Version von "Gunship" ist ein kleiner Bug, den man ausnutzen kann, um einen höheren Punktestand zu bekommen.

Man fliegt ganz normal los, beschießt aber nur eigene Truppen. Wenn die eigene Basis, ein paar Panzer und eigene Truppen dran glauben mußten, kann man auf der nächsten amerikanischen Basis landen und die Mission beenden. Auf keinen Fall während des Fluges Feindverbände angreifen. Nachdem man gelandet ist, wird man zum Kartoffelschälen geschickt, hat aber nun runde 630 000 Punkte auf dem Konto. *mh*

Dragon Ninja

Thomas Hinterkopf aus Stuttgart hat Dragon Ninja auf dem CPC gespielt und kann all denen helfen, die bei diesem Spiel nicht weiterkommen.

Level 1:

Hier nach Möglichkeit nur oben herumlaufen, da unten die Hunde das Leben schwer machen. Den Schlußgegner schafft man, indem man oben stehenbleibt und wartet, bis der Gegner hochspringt, dann zuschlagen und sich auf der Stelle drehen, dann wieder zuschlagen. Das Ganze so lange, bis der Obermotz erledigt ist.

Level 2:

Hier sollte man möglichst lange abwarten, bevor man auf einen vorderen Wagen steigt. Beim Aufnehmen von Extrawaffen muß man sich in diesem Level besonders viel Zeit lassen, da man sonst zu leicht vom LKW hinunterfällt. Der Schlußgegner ist kein Problem mehr, wenn Sie vom LKW runtergehen (erst wenn der Wagen steht!), dann zuschlagen und in Schlagrichtung ein paar Schritte weitergehen. Danach rumdrehen und wieder zuschlagen. Das Ganze ein paar Mal wiederholen.

Level 3:

Hier ist es ratsam, sich nur unten fortzubewegen. Halten Sie sich nicht allzu lange mit den Gegnern auf. Beim nächsten Loch lassen Sie sich ins Wasser fallen, wo Sie von keinem Gegner erreicht werden können. So verlieren Sie in diesem Level nur ein bis zwei Energiepunkte. Für den Schlußgegner begeben Sie sich wieder nach oben. Schlagen Sie so lange auf den Gegner ein, bis Sie einen Piepston hören. Dann laufen Sie schnell weg, da sich der Unhold verzehnfacht. Versuchen Sie beim Verprügeln der unfreundlichen Zehn, nie in den "Gegnerhaufen" zu geraten, denn das kostet erwartungsgemäß einen Haufen Energie.

Jet Fighter

Die Flugzeugträger-Landungen bei Jet Fighter haben ihren Schrecken verloren. Nehmen Sie einen Diskettenmonitor (zum Beispiel PC-Tools) und ändern Sie im File "flitlog.dat" das Byte 178 (dezimal) in 5. Schon haben Sie fünf Flugzeugträger-Landungen hinter sich und können die Missionen fliegen, die Sie bisher nicht erreichen konnten.

Wollen Sie noch unter den Missionen wählen, dann ändern Sie in derselben Datei das Byte 6 auf 20 (Hexadezimal). Sie können auch einen höheren Wert eingeben, mehr Missionen werden es aber nicht. *go*

```
PC Tools Deluxe R4.20                                       Vol Label=HELMUT
-------------------------------File View/Edit Service---------------------------
Path=A:\*.*
File=JEVER.CHA        Relative sector 0000000, Clust 00005, Disk Abs Sec 0000018

Displacement ----------------- Hex codes-------------------       ASCII value
 0000(0000)  06 4A 45 56 45 52 20 00 00 00 00 00 00 00 00 00       JEVER
 0016(0010)  11 0D 0C 0B 10 10 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00       <   >>
 0032(0020)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 28 01 02                 (
 0048(0030)  31 00 0C 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00       1
 0064(0040)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0080(0050)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0096(0060)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 01 0E 0F 10                 >
 0112(0070)  11 11 0C 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 06       <<
 0128(0080)  00 88 6B 00 00 01 00 00 00 00 12 00 00 00 00 00        k
 0144(0090)  04 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00
 0160(00A0)  00 02 00 01 00 02 00 00 00 32 01 AC 36 01 00 00          2   6
 0176(00B0)  08 0A 00 00 00 00 00 00 00 00 00 05 04 0A 00 02
 0192(00C0)  01 91 A2 B3 C4 E6 F7 06 0C 00 70 6B 00 00 99 74        6-     pk   t
 0208(00D0)  0C 00 5E 6B 08 00 6E 6B 00 00 00 00 00 00 00 00        .k. nk
 0224(00E0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0240(00F0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```


File-Fummler aufgepaßt: Hier seht Ihr, welche Werte Ihr bei Euren Charakteren ändern könnt (MS-DOS)

Return to Genesis (Amiga/ST)

Bei "Return to Genesis" bauen folgende Wissenschaftler folgende Extras:

Manx: Schuß nach hinten
Anthreas: 3fach-Schuß
Elderet: 3fach-Schuß
Ferroun: 3fach-Schuß
Festus: Selbstzerstörung
Vilgin: 3 Smart Bombs
Sador: drückt Angreifer weg
Lsed: Schutzschild
Morgan: Zeitlupe
Rastan: mehr Tempo
Vegas: kurz unsichtbar

Diese Liste schickte uns Werner Ganser aus Friedrichshafen.



Videospiel-Tips

Y's (Sega)

Hier sind die ersten Tips für das Action-Adventure "Y's":

Das erste, was Ihr Euch von Eurem Anfangskapital kaufen solltet, ist der Saphirring beim Krämer. Der kostet zwar die ganzen 1000 Goldstücke, die Ihr dabei habt, aber den Ring könnt Ihr in der Kneipe dem Einäugigen geben. Der ist darüber so froh, daß er Euch 1500 Goldstücke gibt. Mit diesem Geld müßt Ihr nun ein Schwert und ein Schild kaufen. Nehmt auf alle Fälle erstmal die billigste Ausrüstung. Nun fehlen Euch für die Rüstung noch 100 Goldstücke. Da gibt's nur eins: Monsterkillen. Also raus vor die Tore der Stadt und die kleinen blauen Ritter umnieten. Am besten geht man diese Burschen (und alle andere Gegner) mit der Schwertseite an. Dann gewinnt man eher den Kampf. Wer nun alle Rüstungsgegenstände hat, geht schnurstracks zur Bürgermeisterin. Hier wird er für seine Mühen belohnt und einen Level befördert. Jetzt könnt Ihr Euch auf den Weg in das Nachbardorf aufmachen. Hier die Schwester der Bürgermeisterin besuchen und wieder eine Beförderung abholen.

An dieser Stelle wird Euch keine Ruhepause gegönnt. Nun geht's ab in den Tempel. Dort stehen einige Schatztruhen herum, von denen aber nur ein paar aufgehen. Hier braucht man einen "Treasure Key", den gibt's aber erst später. Wer schon Bekanntschaft mit dem grünen Dämon gemacht hat, sollte nicht verzweifeln. Mit einem Charakter, der nicht mindestens den fünften Level erreicht hat, hat man gegen den sowieso keine Chance. Wenn man den Dämon erledigt hat, kann man in die oberen Stockwerke des Tempels vordringen und sollte sich erstmal an den Schatztruhen vergreifen. Die Gegner könnt Ihr mit etwas Glück einfach umlaufen, so daß sich die eigenen Verluste in Grenzen halten.

In der Silbermine sollte man den Angreifern erstmal aus dem Weg gehen und nur die Schatzkisten plündern. Vorausgesetzt, Ihr habt im Tempel den Treasure Key gefunden. Um die Finanzen etwas aufzustocken, sollte man sich die Ufer des kleinen Sees einmal genauer ansehen.

Spätestens ab diesem Zeitpunkt seid Ihr so erstarkt, daß selbst die Monster in der Mine kaum noch einen bleibenden Eindruck hinterlassen. Wer übrigens den Time-Ring hat, sollte ihn benutzen: Er ist sehr praktisch, um die Geschwindigkeit der Monster herabzusetzen.

Dragon Spirit (PC-Engine)

Wäre das nicht fein, wenn man bei "Dragon Spirit" zumindest zwei Mal mit "Continue" weiterspielen dürfte? Tim Wilken aus Jever weiß, wie's geht. Ihr müßt nur im Titelbild die beiden Feuerknöpfe gleichzeitig drücken. Jetzt erklingt aus dem Lautsprecher ein fröhliches "Düdeldü" (oder so ähnlich) und der Continue-Modus ist aktiviert.

Castlevania, Teil 2 (Nintendo)

Weiter geht's mit den "Castlevania"-Tips von Michael Göbl.

Stage 7: Nach Betreten dieses Levels nach links gehen. Bald sieht man zwei freischwebende Plateaus, die aus je zwei Steinen bestehen. Das weiter links liegende Plateau muß man im Sprung zerpeitschen. Neue Nahrung ist der Lohn.

Wenn man über die Treppe von der unteren Etage auf die zweite Ebene dieses Levels wechselt (Burgzinnen im Freien), kann man einen versteckten Schatz abkassieren. Nach der zweiten Treppe gibt es mehrere Plateaus. Begebt Euch auf das unterste, aus vier Steinen bestehende Plateau und duckt Euch über dem vierten Stein — schon erscheint ein Geldsack.

Stage 8: Wechselt man über die Treppe auf die zweite Etage, sieht man links einen Abgrund und rechts unten ein aus zwei Steinen bestehendes Plateau, das man nicht betreten kann. Duckt man sich genau über diesem Plateau, erscheint wie von Geisterhand ein Geldsack.

Stage 9: Im Raum mit den zwei Mumien findet man Nahrung. Um sie zu erhalten, zerstört Ihr am linken Bildschirmrand den untersten der drei Steine, die eine Treppe bilden.

Stage 12: Bevor man in den Raum mit Frankenstein und Igor kommt, sieht man eine Barriere mit vier Steinen. Zerstört man den links oben liegenden Stein, erscheint ein großes Herz.

Am Anfang des Höhlenganges Richtung Frankenstein findet man Nahrung. Wenn man nach Erledigung des ersten Drachens mit der Peitsche auf jeden Stein schlägt, der den Ursprung des skelettierten Drachens bildete, kommt sie zum Vorschein.

Soweit die Castlevania-Tips von Michael. Wer noch mehr versteckte Sachen bei diesem Spiel entdeckt hat, soll uns schleunigst schreiben.

Tip des Monats:

R-Type (Sega)

Der Tip des Monats kommt diesmal aus der Schweiz. Bernhard Zarnegin hat einen geheimen Level bei "R-Type" fürs Sega Master System gefunden. Dafür bekommt er 500 Mark. Dieser neunte Level ist grafisch besonders schön und die Aliens sind hier extra fies. Um in diesen Level zu gelangen, sind einige nicht ganz einfache Flugmanöver nötig:

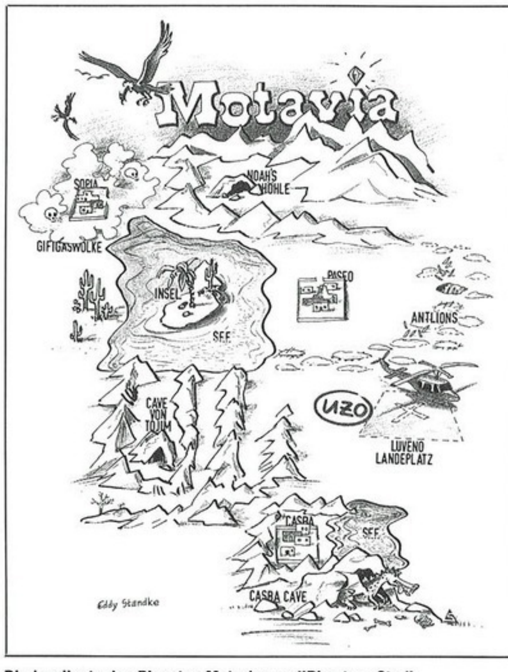
In der Mitte des vierten Levels tauchen am oberen Bildschirmrand zwei Säulen auf. Nun müßt Ihr mit dem eigenen Schiff zwischen die beiden Säulen fliegen. Man wartet ab, bis eines von diesen roten Aliens rechts vom Raumschiff schwebt. Jetzt berührt man mit dem Heck des Schiffes die linke Säule und muß sich in genau diesem Moment von dem Alien an die linke Säule drücken lassen. Dann flackert der Bildschirm kurz rot und blau auf und Ihr befindet Euch in dem geheimen Level. Die ganze Action ist etwas kompliziert und wenn es nicht beim erstenmal klappt, nicht verzweifeln, sondern ruhig noch mal versuchen.

Phantasy Star, Teil 2 (Sega)

Neues von Norbert Eschrich aus Stuttgart. Hier ist die zweite Folge seiner "Phantasy Star"-Lösung.

Mit den Shortcakes, die man in der Höhle Naula gekauft hat, fliegt man zum Planeten Motavia und besucht den Governor. Als Belohnung erhält man einen Brief, mit dem man Noah in seiner Höhle besuchen muß. Mit Noah in der Gruppe fliegt man zurück nach Palma. Jetzt kann man den gelben Kanaldeckel im Spaceport benutzen, der zum Gothic Forest führt. Hier befreit man Dr. Luveno. 1200 Mesetats zum Raumschiffbau beisteuern. In Abion Polymtrl. kaufen, damit den Roboter Hapsby unter einem Haufen Laconia-Schrott freischmelzen und zurück zu Dr. Luveno gehen.

Wenn Noah inzwischen den Zauberspruch "Open" gelernt hat, nach Baya Malay gehen und den Crystal beim Wahrsager Damor holen. Wenn Dr. Luveno jetzt fragt, wo die "Luveno" denn bleibe, aus der Hütte gehen und zur Statue marschieren, die bisher immer den Durchgang verweigerte. Doch jetzt läßt sie die Gruppe raus und man landet beim Raumschiff Luveno. Ohne dieses Schiff schaut's düster aus, denn der Spaceport wird geschlossen und Euer Reisepaß beschlagnahmt. Mit der Luveno fliegt Ihr jetzt nach Uzo auf dem Planeten Motavia und sammelt dort Informationen.



Die Landkarte des Planeten Motavia von "Phantasy Star"

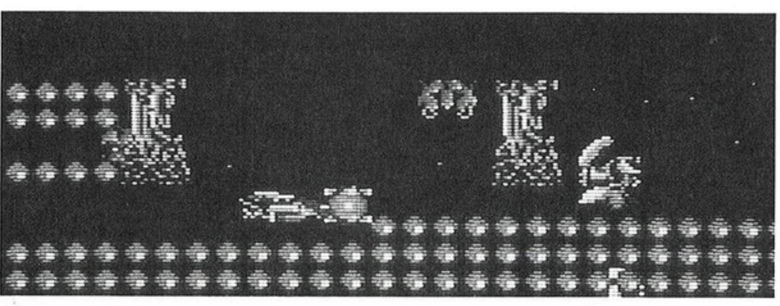
Wenn Ihr genügend Geld habt (6000 Mesetats sollten im Portemonnaie stecken) geht's weiter in südliche Richtung nach Casba. Dort wieder Infos sammeln und den Landrover kaufen. Auf dem Rückweg zur Wüste im Gang links abbiegen und dem Casba-Drachen das Ambr Eye abnehmen. Manchmal muß man die Wächter umbringen, statt ihnen auszuweichen, um weiterzukommen. Nach der Casba-Visite geht es zur Cave von Tojim. Noah sollte volle HPs und MPs haben, denn um den Frad Mantle zu erhalten, muß sich Noah alleine mit Tojim messen. Viel Spaß beim Prügeln; nächsten Monat geht's mit der Phantasy Star-Lösung weiter.

Galaga '89 (PC-Engine)

Gernot Bittner aus Salzburg verrät allen "Galaga"-Fans, wie sie von Beginn an einen höheren Schwierigkeitsgrad wählen können. Drückt im Titelbild das Joypad nach oben und gleichzeitig die RUN-Taste. Der Ball über dem Geschütz leuchtet nun orange. Wählt jetzt noch Einfach- oder Doppelgeschütz und die verschärfte Ballerei kann losgehen.

Power Strike (Sega)

Zehn Leben bei "Power Strike"? Die kann man bei so vielen Aliens prima gebrauchen. Bernhard Zarnegin aus Basel weiß, wie's geht: Drückt im Titelbild nacheinander das Joypad nach unten, rechts, unten, unten, links, rechts, oben, rechts und dann den Feuerknopf 1 — schon machen Euch zehn Raumschiffe viel Freude. Um bei "Continue"-Versuchen ebenfalls zehn Leben zu erhalten, müßt Ihr einfach dasselbe Joypadmanöver noch mal durchführen, bevor Ihr "Continue" wählt. Als bestes Extra hat sich Extra Nummer 1 bewährt.



An dieser Stelle kommt Ihr in den Geheimlevel bei der Sega-Version von R-Type



In der "Hall of Fame" werden High Scores von Computer-, Video- und Automatenspielen veröffentlicht, die Ihr uns geschickt habt. Aus allen Einsendungen suchen wir die Top-Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Es zählen nur High Scores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zustandegekommen sind. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede Zuschrift veröffentlichen können. *mh*

Schickt Eure High Scores an:
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kenntwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Double Dragon
Sega: 115.670 von Markus Schwaiger, Kufstein, Österreich

International Karate+
ST: 87.400 von Matthias Haupt, Plön

Street Fighter
Amiga: 617.200 von Fabian Leinen, Bonn

Oids
ST: 134.500 von Matthias Haupt, Plön

Robocop
CPC: 89.820 von Jöran Zeiß, Groß-Gerau

Power Strike
Sega: 4.322.670 von Hubertus Rußart, Heidenrod

Thunderblade
Amiga: 1.037.480 von Andreas Katerkamp, Ochtrup

Tetris
C 64: 22.713 von Manfred A. Koch, Eschweiler

Rescue on Fractalus
C 64: 82.179 von Attila Bertalan, Karlsruhe

Out Run
Sega: 29.260.160 von Felix Ragoss, Hamburg

Gradius
NES: 605.700 von Udo Panzer, Immemen

Bomber Raid
Sega: 537.000 von Michael Hengst, *POWER PLAY*-Redaktion

LESERBRIEFE

Eltern-Hit

Das Sportspiel "Winter Games" sollte als "Eltern-Hit" zu Ehren kommen. Seit ich zu Weihnachten ein 1541-Laufwerk bekommen und mir Winter Games gekauft habe, kann ich den C 64 vor meinen Eltern kaum noch retten. Da fallen Sätze wie "Spielen wir ne Runde Winter Games" oder "Jetzt will ich eine Revanche". Die Eltern meines Freundes sind auch von dem Spiel begeistert. Ein dickes Lob an Epyx.

David Schwertgen, Hamminkeln

Das doppelte Biest

Was soll denn das? Auf Seite 8 schreibt Ihr in Ausgabe 3/89, die Umsetzung von "Altered Beast" habe natürlich eine deutlich langsamere Animation und klumpigere Sprites. Und nur sieben Seiten später schreibt Ihr: "Altered Beast gleicht dem Automaten-Vorbild wie ein Ei dem anderen". Wem soll man da noch glauben schenken?

Joachim Berz, Frankfurt

Beide Aussagen sind richtig, sie beziehen sich nämlich auf zwei unterschiedliche Versionen von Altered Beast. In den angesprochenen Artikeln steht auch klar drin, daß auf Seite 8 von der Umsetzung fürs Sega Master-System die Rede ist und auf Seite 15 die Version fürs Sega Mega-Drive gemeint ist. Das sind zwei unterschiedliche Videospiel-Konsolen und deshalb ist auch von zwei verschiedenen Altered Beast-Versionen die Rede. *hl*

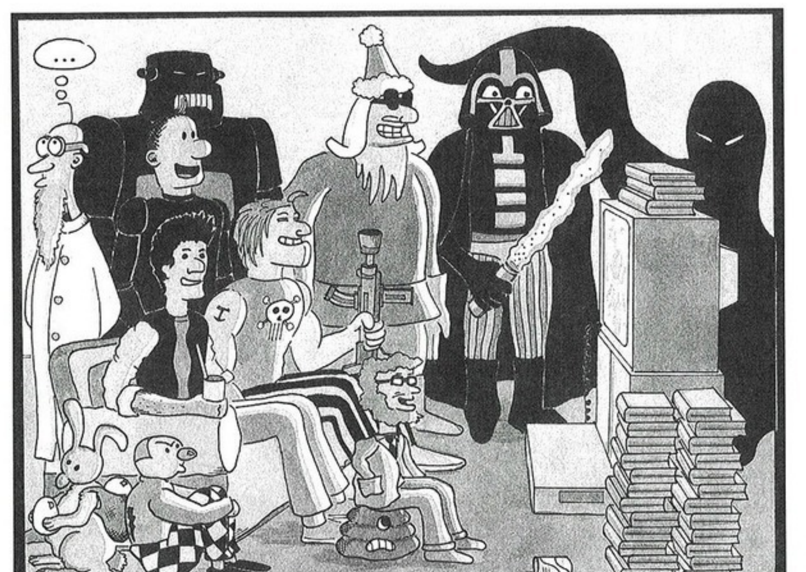
Ganz kurz

Heinrich, bitte erspare uns diesen Anblick und laß den guten alten Schnurrbart wieder wachsen! Christoph Nagel und Bodo Arnhold, Cuxhaven

Keine Chance! *hl*

Künstlerisch

Mächtig erfreulich, mit welchen tollen Zeichnungen Ihr manchmal Eure Briefe schmückt. Eure gesammelten Werke können wir leider nicht abdrucken, sonst würden wir wohl ein ganzes Sonderheft damit füllen. Die Zeichnung von Carsten Hampe auf dieser Seite fanden wir allerdings so toll, daß wir es nicht übers Herz brachten, sie der Nachwelt vorzuenthalten. Schwingt weiter die Zeichenstifte; in Zukunft werden wir öfters mal ein Bild abdrucken. Am besten sind dafür Schwarzweiß-Grafiken geeignet. *hl*



◀ **Eine prima Zeichnung von unserem Leser Carsten.**

Wir sind sehr interessiert, Eure Fragen, Kritik und Anregungen zu hören. Schreibt an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

STARKILLER
GEISSEL DER GALAXIS

FOLGE 14:

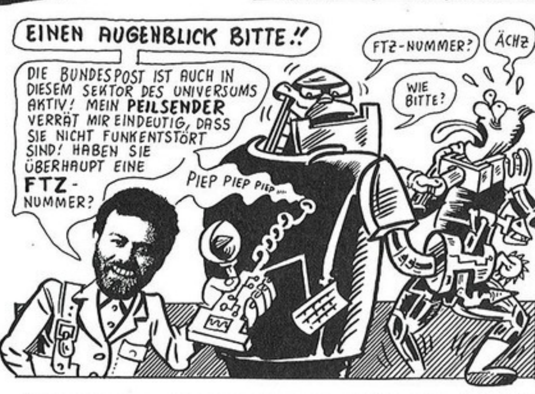
LIEBE & HIEBE

ROLF BOYKE
HEINZ LENHARDT
ANATOL LOCKER

TRANTOR HAT AN BORD VON MEGAWATTS RAUMSCHIFF SEINE JUGENDLIEBE **ULTIMA** WIEDER GETROFFEN. GLEICHZEITIG IST MEGAWATT HINTER STARKILLER HER...



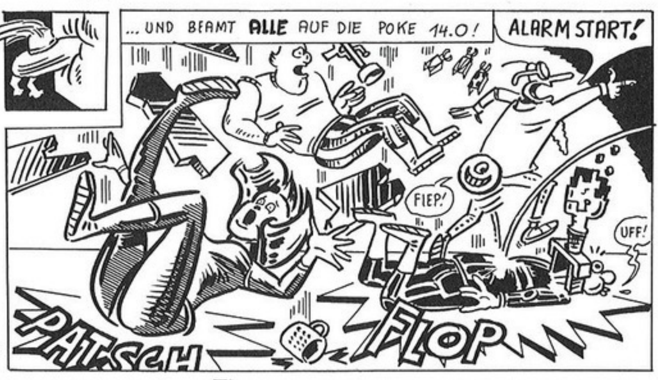




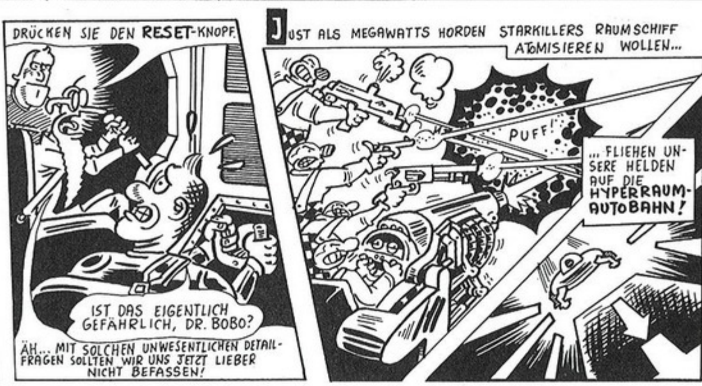






































WIRD STARKILLER DIESE SELBSTMÖRDERISCHE MISSION ÜBERLEBEN? KANN TRANTOR DAS TENTAKEL ENTKNOTEN? WO KAM WITZBALL AUF EINMAL WIEDER HER? UND WAS UM ALLES IN DER GALAXIS IST EIN 4D-FALTER? GLAUBEN SIE JA NICHT, DASS DIE NÄCHSTE FOLGE ALLE FRAGEN BEANTWORTEN WIRD!!

Supertrux

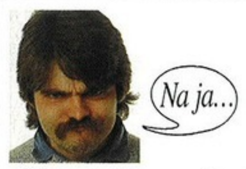
C 64 (CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) ★ Elite Systems

Grafik: 55	Sound: 38	Schwierigkeit: sehr schwer
POWER-Wertung: 40		
Ödes LKW-Rennen. Schwerfällig wie ein 30-Tonner am Berg.		

Die englische Firma Elite Systems bringt uns das neueste Produkt der Renn-Manie auf den heimischen Softwareteller. In "Supertrux" dürfen hochgezüchtete LKWs durch neun europäische Städte um die Wette fahren. Sie setzen sich also ans Joystick-Steuer eines 30-Tonnen-Ungetüms mit Turbolader und dürfen so richtig den Bleifuß raushängen lassen. Im 3D-Look sehen Sie Ihren Wagen von hinten auf der Straße. Diverse Hindernisse auf den Straßen sollen Ihnen das Rasen doch erheblich erschweren. Da gibt's plötzliche Fahrbahnverengungen, Abzweigungen und Baustellen, die mit Signalhütchen abgesperrt sind. Natürlich dürfen Sie keins dieser Hindernisse anoder umfahren, denn das kostet wertvolle Zeit. Im schlimmsten Fall löst sich Ihr Truck für einige Sekunden in seine Bestandteile auf. Auch mit den computergesteuerten Fahrerkollegen sollte kein zu enger Kontakt gepflegt werden, sonst gibt's wieder Zeitverlust. Wenn Sie einen Abschnitt erfolgreich durchfahren haben, bekommen Sie Zeit gutgeschrieben und dürfen in der nächsten und schwierigeren Stufe weiterfahren. Andernfalls müssen Sie wieder von vorn beginnen. *mh*



Ein 30-Tonner voller Langeweile (C 64)



Dieses x-te Autorennen bringt spielerisch überhaupt nichts Neues. Die Strecken, Hindernisse und Fahrgenossen kennt man fast alle schon von anderen Autorenn-Programmen. Der einzige Unterschied von Supertrux zu den Softwarekollegen ist, daß man mit einem LKW-Sprite die Landstraßen unsicher macht. Die Fahrzeuge, die Hindernisse und die Landschaften sind leidlich gut gezeichnet. Die Geschwindigkeit läßt kaum zu wünschen übrig.

Was mich ziemlich gestört hat, ist der von Anfang an hohe Schwierigkeitsgrad. Da kommt rasch der große Frust auf. Außerdem kann man auf Hindernisse kaum reagieren, da diese unheimlich schnell auftauchen. Hier ist also stures Auswendiglernen der Rennstrecke gefragt und nicht nur die Geschicklichkeit. Daß man ein Autorennen wesentlich besser machen kann, beweist das 1½ Jahre alte "Buggy Boy". Es hängt Supertrux mühelos im zweiten Gang ab.

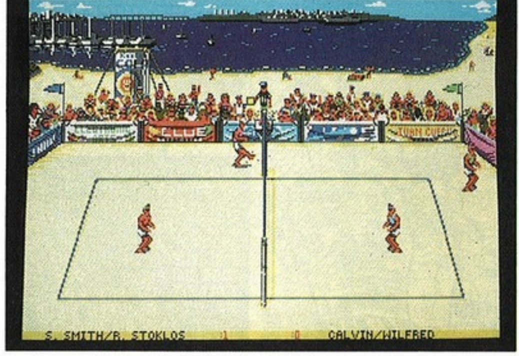
Kings of the Beach

MS-DOS
79 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

Grafik: 71	Sound: 60	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 78		
Vier Männer und ein Volleyball: feine Sport-Simulation		

Vier Mann, ein Netz, ein Strand und ein Ball — mehr braucht man nicht, um eine Partie Strand-Volleyball zu spielen. Electronic Arts hat diese Sportart in "Kings of the Beach" so schön simuliert, daß der Sand schon fast aus dem Diskettenlaufwerk rieselt. Sie steuern eine Spielfigur Ihres Teams und müssen mit Ihrem Partner (vom Computer oder einem Mitspieler gesteuert) 15 gegnerische Mannschaften schlagen. Die getestete PC-Version läuft sowohl mit CGA- als auch mit EGA-Grafikkarten.

Mit den Cursortasten steuern Sie Ihr Sprite herum. Nicht weniger als drei Tasten dienen als Feuerknöpfe: eine zum Baggern, eine zum Pritschen und eine zum Schmettern und Blocken. Nachdem man ein paar gegnerische Teams besiegt hat, bekommt man ein Paßwort mitgeteilt. In Zukunft kann man dank dieses Paßworts die Gurken-Gegner überspringen. Ist man mit einer knappen Schiedsrichter-Entscheidung nicht einverstanden, genügt ein Druck auf die Meckertaste. Schon wetzt Ihr Spieler zum Unparteiischen und schimpft wie ein Rohrspatz. War die Entscheidung zweifelhaft, ändert der Schiedsrichter seine Meinung. Vorsicht vor übertriebenem Meckern: Nachdem ein Protest zum zweitenmal abgewiesen wurde, droht Punktabzug. *hl*



Zuviel gemeckert — da zückt der Schiri die gelbe Karte (MS-DOS/EGA)



Kings of the Beach ist die beste Volleyball-Simulation, die ich bislang auf einem Computer gespielt habe. Dank der drei verschiedenen Schlagarten kann man alle wichtigen Techniken des Volleyball-Sports anwenden. Geglückte Schmetterbälle oder trickreiche Blocks sorgen für lustvolle Erfolgserlebnisse. Ob zu zweit, mit oder gegen einen Spieler, alleine mit einem Computer-Partner gegen andere Teams — hier wurde kaum ein Modus vergessen. Es gibt sogar einen "Trainingsplatz", um die einzelnen Schlagtechniken in Ruhe zu üben.

Volleyball ist nicht gerade die aktionsreichste Sportart auf Erden. Kings of the Beach wird aber nicht langweilig, weil alle wichtigen spielerischen Aspekte ins Programm gepackt wurden. Da ist es ein Jammer, daß neben der MS-DOS-Version vorerst keine Umsetzungen geplant sind.



3D-Pool

C 64 (Amiga, Archimedes, Atari ST, CPC, MSX, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Firebird

Grafik: 60	Sound: 27	Schwierigkeit: einstellbar
POWER-Wertung: 58		
Gemütliches Geschiebe für Pool-Billard-Experten		

Joe "Maltese" Barbara ist englischer Pool-Billard-Meister und zugleich europäischer Champion in seinem Fach. Er soll mit dem Queue so gut umgehen, wie ein Chirurg mit seinem Skalpell. Ob Sie auch so geschickt spielen, sollen Sie unter Beweis stellen. Dieser dekorierte Kugelschieber ist nämlich Pate der neuen Firebird-Simulation "Maltese Joe's 3D-Pool".

Zu Beginn des Spiels sieht der Spieler den Billard-Tisch von oben. Er kann ihn (per Joystick oder Tastatur) in jede gewünschte Perspektive drehen sowie hinein- und herauszoomen. Einen Queue zum Zielen gibt es nicht, man muß sich auf sein Augenmaß verlassen. Im Gegensatz zum "echten" Pool Billard sind die Kugeln nicht numeriert. Es ist egal, in welcher Reihenfolge man sie versenkt.

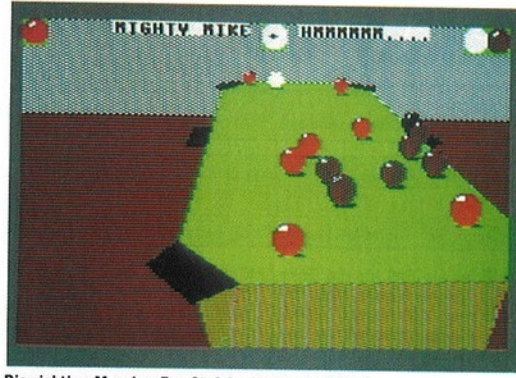
Wie es sich gehört, darf man in einem speziellen Modus erst einmal üben, um in Schwung zu kommen und knifflige Stöße in Ruhe zu proben. Danach tritt man gegen verschiedene Computergegner an. Erfreulicherweise kann man sich im Zwei-Spieler-Modus auch mit einem menschlichen Mitspieler messen. *al*



Endlich ein Billard auf dem C 64, bei dem man richtig um den Tisch "herumgehen" kann. Der 3D-Effekt ist gut programmiert, der Tisch dreht sich erfreulich schnell, auch die Kugeln rollen in der richtigen Geschwindigkeit.

Probleme gibt es lediglich, wenn eine Kugel von anderen Kugeln verdeckt wird. Dann muß man sich auf die altbekannte mathematische Formel "Pi mal Schnauze" verlassen, die bekanntlich nicht sonderlich zuverlässig ist. Generell ist es nicht ganz einfach, präzise zu zielen, denn die Kugeln eiern fürchterlich herum.

Die Computergegner erinnern an alte Schachprogramme: Je besser sie spielen, desto länger ist ihre Bedenkzeit. Wenn man schnell eine Runde spielen will, kann das auf die Nerven fallen. Wer sich daran nicht stört, bekommt sauberes Pool-Billard mit ungewöhnlicher 3D-Grafik und guten Computergegnern geboten.



Die richtige Masche: Der Stoß in die Tasche (C 64)

Galaxy '89

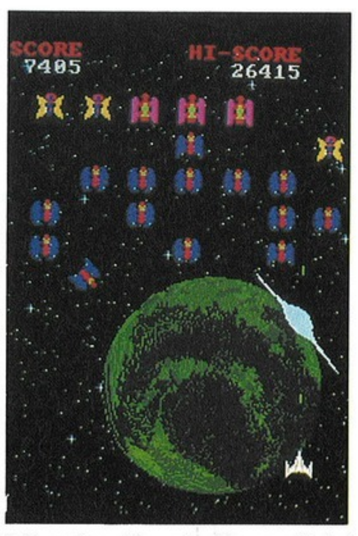
Amiga
49 Mark (Diskette) ★ Kingsoft

Grafik: 47	Sound: 28	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 51		
"Galaga '88"-Clone mit kleinen Schönheitsfehlern		

Hier ein Fall für die Ecke "Nichts Neues, aber immer noch beliebt": Niedliche Aliens umschwirren des Spielers Laserkanone. Heftig steuert man sein Geschütz, das am unteren Bildschirmrand steht, von links nach rechts. Daß diese Oldie-Masche immer noch ein Spielchen wert ist, bewies vor kurzem der erfolgreiche Spielautomat "Galaga '88". Mit raffinierten Angriffsformationen, toller Grafik und Musik brachte der Automat das alte Ballerspielprinzip zu neuen Ehren. Auf die Heimcomputer-Umsetzungen muß man noch ein Weilchen warten, doch mit "Galaxy '89" (man beachte die Namensähnlichkeit) kommen Amiga-Besitzer in den Genuß eines ähnlichen Programms.



Obwohl der Galaxy '89-Programmierer reichlich Anleihen bei Galaga '88 gemacht hat, verblaßt sein Spiel etwas gegenüber dem Vorbild. Schlecht ist es aber nicht: Das herzhafte Ballern hat einen gewissen Charme und das Einsacken von Doppelgeschützen sorgt für eine taktische Note. Das Spiel wird jedoch zu schnell frustrierend. Nach den ersten paar Angriffswellen werfen die Aliens regelrechte Bombenteppiche ab. Da gibt es dann zu viele Stellen, in denen man von Angreifern und deren Schüssen eingekesselt wird. Ohne Ausweichmöglichkeit macht's schnell Bumm-Bumm und der Spieler wird zu Recht sauer. Fans des Galaga-Spielprinzips ist das Programm deshalb nur bedingt zu empfehlen. Solange es Galaga '88 aber nicht für den Amiga gibt, hat Galaxy '89 durchaus seine Daseinsberechtigung.



Paff, weg isser: Aliens pulverisieren pur (Amiga)

Wie bei Galaga ist der Weltraum voller ulkiger Sprites, die Ihnen an den Kragen wollen. Außer einem steigenden Schwierigkeitsgrad, diagonalem Geballer und Bonusrunden, in denen man kein Leben verlieren kann, gibt es eine weitere Besonderheit: Eine bestimmte Alien-Sorte kann Ihre Kanone entführen. Schaffen Sie es dann, mit einem Reservegeschütz das Kidnapper-Alien abzuschießen, läßt es sein Opfer fallen. Lohn der Mühen ist jetzt ein Mehrfachgeschütz, mit dem man doppelt so kräftig ballern kann. *hl*

Grand Monster Slam

Amiga (Atari ST, C 64, MS-DOS)
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Golden Goblins

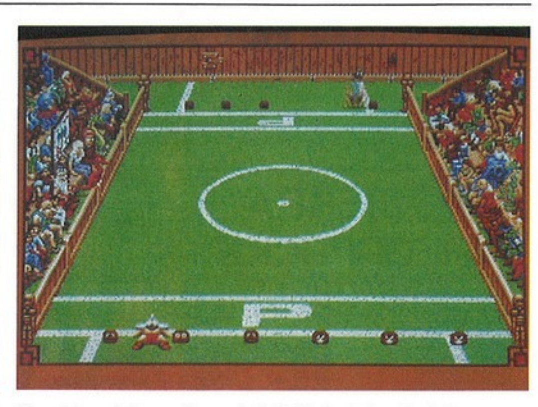
Grafik: 76	Sound: 75	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 79		
Tritte für kuschelige Wuseltierchen — das macht Spaß!		

Mit Fußball oder Eishockey kann man keinen Ork und keinen Goblin aus der Erdhöhle hervorlocken. Richtige Monster interessieren sich nur für den "Grand Monster Slam", ein rasantes Ballduell. Zwei Gegner stehen sich an den Grundlinien eines Spielfelds gegenüber. Sieger ist derjenige, der zuerst alle Bälle ins Feld des Gegenspielers gekickt hat. Als Kickgeschosse müssen beim Grand Monster Slam Beloms herhalten, niedliche kleine Pelzgeschöpfe. Wird ein Belom aus dem Stadion herausgekickt, gibt's einen Freistoß für den Gegner: Schafft er es, eine Ente in Ihre Spielzone zu schlenzen, wechseln drei seiner Beloms auf Ihre Seite. Im KO-System treten acht Gegner an. Nach dem dritten Sieg dürfen Sie eine Liga aufrücken, nachdem ein Zwischenspiel gewonnen wurde. Es gibt insgesamt drei Gruppen mit je acht Monstern. Von Liga zu Liga werden Ihre Gegner besser; außerdem verändert sich das Spielfeld. In einem weiteren Zwischenspiel müssen Sie zwischen den einzelnen Monster Slam-Runden rachelüsterne Beloms wegschubsen *hl*



Aus einer einfachen Grundspielidee haben die Grand Monster Slam-Macher ein höchst vergnügliches und ausgefeiltes Sport-/Geschicklichkeits-Spiel gezimmert. Das Belom-Kicken ist wesentlich trickreicher, als es auf den ersten Blick aussieht. Durch geschickte Joystick/Feuerknopf-Manöver kann man die Kerlchen in alle möglichen Richtungen und Höhen schießen — sie prallen sogar effektvoll von den Banden ab. Die trickreichen Computergegner darf man keine Sekunde aus den Augen lassen. Die witzigen Zwischenspiele lockern den Ablauf immer wieder angenehm auf. Putzig anzusehen (und knifflig zu steuern) ist die "Rache der Beloms".

Grafik und Musik von Grand Monster Slam sind sehr gekonnt gemacht. Insgesamt ein gelungenes Spiel, das Spaß macht und sehr witzig ist. Gerade die Beloms sind besonders niedlich.



Die putzigen Beloms müssen als Fußbälle herhalten (Amiga)

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

PC ENGINE ALIVE AND KICKING!

ALLE REDEN NUR DAVON, WIR HABEN SIE: PC ENGINE, die Super-Spielekonsole aus Japan. Jetzt anschlußfertig an **jeden** Fernseher.

Artikel	Preis	
PC Engine RGB + 1 Spiel	499,-	
PC Engine PAL + 1 Spiel	499,-	
(entweder Chan & Chan oder Wonderboy in Monsterland)		
Joyboard	199,-	
CD-ROM + Fighting Street	1300,-	
5-Player-Adapter	69,-	
Hori Commander Joypad	69,-	
Alien Crush	99,-	
Chan & Chan	99,-	*
Dragon Spirit	119,-	**
Drunken Master	99,-	
Dungeon Explorer	119,-	***
Fantasy Zone	99,-	
Galaga 88	99,-	**
Honey in the Sky	99,-	
Legendary Axe	99,-	
Moto Roader	119,-	**
Nectaris	119,-	*
R-Type I	99,-	***
R-Type II	99,-	***
Space Harrier	129,-	
Son Son II	119,-	***
Tale of a Monsterpath	99,-	
Victory Run	99,-	
Vigilante	119,-	**
Wataru	99,-	*
Winning Shot	99,-	
Wonderboy in Monsterland	99,-	**
World Court Tennis	99,-	***

SEGA MEGA DRIVE-Anschluß nur an RGB-Monitor bzw. RGB-Fernseher

Artikel	Preis
Konsole + 1 Spiel	549,-
Alex Kid in Miracle World	139,-
Altered Beast	139,-
Space Harrier II	139,-
Super Thunderblade	139,-

Ankündigungen für April/Mai bei Anzeigenschluß

Titel	System
War of the Death	PC Engine
Wardner	PC Engine
Kings Quest IV	Amiga
F-16 Combat Pilot	Atari ST/Amiga
Robocop	Atari ST/Amiga
Voyager	Atari ST/Amiga
Astaroth	Atari ST/Amiga
The Kristal	Atari ST/Amiga
War in Middle Earth	Atari ST/Amiga/IBM
Microprose Soccer	Atari ST/Amiga
Millenium 2.2	Atari ST/Amiga
Aquaventura	Atari ST/Amiga
WEC Le Mans	Atari ST/Amiga
Blasteroids	Atari ST/Amiga
R-Type	Amiga
Kaiser	Amiga
Cosmic Pirate	Atari ST/Amiga
Weird Dreams	Atari ST/Amiga/C 64
Damocles	Atari ST/Amiga
Last Ninja	Atari ST
Ghostbusters	Atari ST/Amiga
Drachen von Laas	Amiga
Star Trek	Amiga/C 64
Police Quest	Amiga
Gunship	Amiga
Alien Legion	Amiga

C 64-Neuheiten

Titel	Preis	
Hintbook Deathlord	29,-	
Hintbook Mars Saga	29,-	
Hintbook Bards Tale III	29,-	
Dragon Ninja	35,- /45,-	
WEC Le Mans	30,- /44,-	
War in Middle Earth	39,- /49,-	**
Conqueror	– /59,-	
F-14 Tomcat	– /49,-	*
The Deep	30,- /42,-	
CD Audio Edition	– /79,-	
Gary Linekers Hot Shot	30,- /45,-	
Raffles	30,- /42,-	
Dynamic Duo	30,- /42,-	
Grand Prix Circuit	39,- /49,-	***
Yuppies Revenge	39,- /49,-	
Technocop	35,- /45,-	
Motor Massacre	35,- /45,-	

C 64-Bestseller-Classics

Titel	Preis	
Armalyte	30,- /42,-	***
Fugger	30,- /42,-	
Wasteland	– /49,-	**

Titel	Preis	
Bards Tale I	– /49,-	
Bards Tale II	– /49,-	
Bards Tale III	– /59,-	**
Microprose Soccer	39,- /49,-	***
Pool of Radiance	– /69,-	***
Emelyn Hughes Int. Soccer	– /45,-	***
Neuromancer	– /49,-	**
Zak McKracken	– /59,-	***
Barbarian II	30,- /42,-	**
Ultima V	– /69,-	***
Powerplay Hockey	– /49,-	*

C 64

Titel	Preis	
Pirates	39,- /49,-	
Red Storm Rising	39,- /49,-	
Stealth Fighter	39,- /49,-	
Total Eclipse	39,- /49,-	
Circus Games	30,- /45,-	
R-Type	30,- /44,-	**
Times of Lore	– /69,-	***
Thunderblade	30,- /42,-	
Serve & Volley	– /49,-	
Caveman Ugh-lympics	– /49,-	**
Games Summeredition	39,- /49,-	
Afterburner	30,- /44,-	
10 Mega Games	– /49,-	
Operation Wolf	30,- /44,-	
Game Set Match 2	39,- /49,-	
Fast Break	– /44,-	
TKO	39,- /49,-	
Batman	30,- /44,-	
Rack Em	– /49,-	
Double Dragon	35,- /45,-	
Pacmania	30,- /44,-	
Robocop	30,- /44,-	
Sports World 88	39,- /49,-	
Deathlord	– /49,-	
Might & Magic	– /49,-	
Games Winteredition	30,- /45,-	
Mars Saga	– /49,-	
Gold, Silver, Bronze	39,- /49,-	
Supreme Challenge (Elite, Tetris, Sentinel, Ace II, Starglider)	39,- /49,-	
Rommel battles for N. A.	– /59,-	
Mac Arthurs War	– /59,-	
American Cicil War I	– /59,-	
American Cicil War III	– /59,-	
Eternal Dagger	– /59,-	
Typhoon of Steel	– /69,-	
Lords of Conquest	– /49,-	
Panzer Strike	– /79,-	
Questron II	– /59,-	
Patton vs. Rommel	– /49,-	
Legend of Blacksilver	– /49,-	

Atari ST

Titel	Preis	
Gauntlet II-4-Player-Adapter	20,-	
Starglider II	69,-	***
Elite	69,-	***
Fish	69,-	***
Pacmania	59,-	
Jeanne d'Arc	59,-	
Galdregons Domain	59,-	**
Man Hunter	89,-	**
Speedball	75,-	
F-16 Falcon	75,-	***
Leisure Suit Larry II	89,-	**
Batman	65,-	
Galactic Conqueror	65,-	
Ultima IV	69,-	
Yuppies Revenge	69,-	
Zak McKraken	69,-	**
Super Hang On	65,-	***
Winteredition	59,-	
Baal	59,-	*
Dragonscape	59,-	
R-Type	65,-	*
Questron II	75,-	
Prison	59,-	
Dungeon Master	69,-	***
Zanys Golf	79,-	
Int. Karate +	65,-	***
RAC Rally	75,-	*
Bismarck	75,-	
Orbiter	75,-	*
Gauntlet II	65,-	***
Empire	69,-	
Kings Quest IV	89,-	**
Ballistix	59,-	
Barbarian II	59,-	**
STOS	79,-	
Raffles	59,-	
Custodian	59,-	
Heroes of the Lance	75,-	*
The Deep	59,-	
Kaiser	99,-	
FOFT	88,-	**
Times of Lore	79,-	
Warship	69,-	
Wallstreet Wizard	69,-	
Kennedy Approach	75,-	

IBM

Titel	Preis	
Pool of Radiance	75,-	
F-19 Stealth Fighter	119,-	
Questron II	79,-	
F-16 Falcon EGA-AT-Vers.	109,-	***
Börsenfieber	89,-	
Kings Quest IV	109,-	
Larry II	79,-	**
Police Quest II	79,-	**
Battle Chess	69,-	*
Wasteland	79,-	**
Battletech	79,-	**
PT 109	89,-	
Ultima V	79,-	**
Jet Fighter	139,-	**
Grand Prix Circuit	69,-	***
Bards Tale II	79,-	
Flight III (EGA-Version)	149,-	
Goldrush	89,-	
Sentinel World	79,-	***
Star Trek	75,-	
Battle Hawks	69,-	
Balance of Power 1990	79,-	
Times of Lore	75,-	
F-16 Combat Pilot	75,-	
Willow	79,-	
Sierra Hint Books	25,-	

Amiga

Titel	Preis	
4-Player-Adapter	20,-	
F-16 Falcon	79,-	***
Gauntlet II	59,-	***
Dungeon Master 1 MB	79,-	***
Dragons Lair 1 MB	109,-	***
Sword of Sodan	79,-	
Hybris	59,-	*
Bundesliga Manager	59,-	
Pacmania	59,-	
Galdregions Domain	59,-	**
International Karate +	75,-	***
Super Hang On	75,-	***
Zak McKracken	69,-	***
Elite	69,-	***
Jeanne d'Arc	59,-	
Afterburner	75,-	
Winteredition	59,-	
Batman	75,-	
Holiday Maker	69,-	
Starglider II	69,-	***
Kennedy Approach	75,-	
Speedball	75,-	***
Danger Freak	59,-	
Prison	59,-	
Ballistix	59,-	
Wallstreet Wizard	69,-	*
Questron II	75,-	
Heroes of the Lance	75,-	
Times of Lore	79,-	
Operation Wolf	65,-	*
Scorpion	75,-	
TV Sports Football	89,-	***
California Games	59,-	*
Space Quest II	75,-	*
Baal	59,-	*
Bards Tale II	69,-	*
Prospector	75,-	
Zanys Golf	79,-	
Universal Military Simulator	75,-	
Gettysburg	79,-	
Galactic Conqueror	65,-	*
Emerald Mines II	49,-	
Thunderblade	69,-	
Crazy Cars II	65,-	
RAC Rally	75,-	*
4th & Inches	59,-	
Ultima IV	69,-	
Empire	69,-	

Achtung! Wir sind auch auf der Hobbytronic in Dortmund. Besuchen Sie unseren Stand in der Halle 6. Dort können Sie die neuesten Spiele für die PC-Engine ansehen. Selbstverständlich halten wir für Sie besondere Messeangebote bereit. Wir würden uns freuen, wenn Sie vorbeischauen.

Versand oder im Laden erhältlich.

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Bei Preislistenabfragen bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 5,- Versandkosten.
Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse. Bei Vorkasse erfragen Sie bitte telefonisch, ob die gewünschten Titel lieferbar sind.
Computer shop • Landsberger Straße 135 • 8000 München 2

Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz 2. U-Bahnhaltestelle Weißer Turm.
Versandzentrale + Laden in München, S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke.

Versandanschrift: Computer shop/Gamesworld, Landsberger Straße 135, 8000 München 2
Telefon München + Versand: 089/5022463 Telefon Nürnberg (kein Versand): 0911/203028

089/5022463

H.K.M.

C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) ★ U.S. Gold

Grafik: 47	Sound: 69	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 16		
Dumpf-dürftiges Gossen-Gedresche		

Eine neue Abkürzung sorgt für Angst und Schrecken: Hinter den unscheinbaren Buchstaben "H.K.M." steht die "Human Killing Machine" (lebende Killermaschine). Trotz des blutrünstigen Titels geht es auf dem Bildschirm relativ beschaulich zu. Handgranaten und Tellerminen bleiben zu Hause im Hobbykeller, die "Killing Machine" tritt vielmehr mit bloßen Fäusten zu Zweikämpfen an.



Es spielt sich wesentlich schlechter, als es aussieht (C 64)

Ähnlich wie bei "Street Fighter" führt die internationale Prügel-Tournee durch fünf Länder, in denen je zwei Gegner auf Sie warten. Das Angebot an Sparringspartnern ist recht abwechslungsreich. Herren, Damen, sogar Tiere wie ein niedlicher Kampfstier und ein mutierter Zwergschnauzer sind dabei. Mit Faust und Fuß muß unsere Killermaschine seine Widersacher bezwingen. Für jeden Kämpfer gibt es einen Energiebalken, der pro eingestecktem Treffer etwas abnimmt. Die Energie der Gegner wird im Lauf des Kampfs immer wieder aufgefrischt. Sie müssen auf solche Mildtätigkeiten verzichten; einmal verpuffte Kräfte kehren nicht mehr zurück.

Für jedes der fünf Länder wird eine neue Hintergrundgrafik nachgeladen. Das erfreut zwar das Auge, aber nicht die Käufer der Kassetten-Version, die bei langen Nachladezeiten brummig werden. *hl*



Das ist der schlechte Aufguß eines schlechten Spiels — ein Katastrophen-Cocktail in Software-Form sozusagen. Das Programmier-Team, das die bescheidenen Computer-Umsetzungen von "Street Fighter" schrieb, hat mit H.K.M. einen ausgesprochen windigen Street Fighter-Clone produziert. Die menschliche Killermaschine entpuppt sich als unmenschliche Schlaftablette und spielt sich grausig schlecht. Die Hälfte aller Gegner haut man mit einem Standardschlag immer weg. Danach wird's nur noch nervig, weil die Energie der Kontrahenten fast schneller nachgefrischt wird, als man zuhauen kann.

Das Rumgeprügel mit den kümmerlichen Sprites ist ein einziges Gequäle — da hätten eher die Programmierer Keile verdient. Das einzig Akzeptable an der C 64-Version ist die Musik. Den Rest kann man bei diesem windigen Programm getrost vergessen.

Gravity-Force

Amiga
39 Mark (Diskette) ★ Kingsoft

Grafik: 44	Sound: 38	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 72		
"Thrust"-Nachzieher mit Geschicklichkeit und Gravitation		

Wieder schlägt die Schwerkraft zu: In "Gravity-Force" steuert der Pilot sein Raumschiff durch ein Höhlen-Labyrinth. Man dreht das Schiff, gibt Gas und ballert auf feindliche Sprites. Gemeinerweise zerrt die Schwerkraft am Gleiter, so daß man bei jeder Bewegung aufpassen muß, nicht am Boden zu zerschellen.

Wählt der Spieler den Punkt "Missionen" an, so darf er mit dem Schiff Kisten aufsammeln. Die Kisten sind unterschiedlich schwer und ziehen das Raumschiff bedrohlich in Richtung Boden. Erreicht man heil die Plattform, werden die Kisten ausgeladen und man kommt in den nächsten Level. Insgesamt sind 50 Missionen auf der Diskette gespeichert.



Zwei Spieler treten im "Dogfight"-Modus an (Amiga)

Wer den Menüpunkt "Race" wählt, steuert sein Schiff durch einen engen Riesenslalom-Kurs. Es gibt zehn unterschiedliche Strecken mit je acht Toren, die man möglichst schnell durchqueren muß. In dieser Variante kommt es lediglich auf die Zeit an, man darf so viele Schiffe verbraten, wie man will. Damit das Spiel nicht zu einfach wird, kann man drei verschiedene Strecken zu zweit fliegen und sich gemeinerweise gegenseitig abschießen. Auch hier ist die Zahl der Schiffe unbegrenzt.

Besonders ernst wird's im "Dogfight"-Modus. Hier geht es nur noch darum, den anderen so schnell wie möglich abzuballern. *al*

Gut!

Wer "Oids" oder "Thrust" kennt, weiß ungefähr, was ihn erwartet: tückische Schwerkraft, ballernde Sprites und pixelgenaues Steuern. Durch die ungewöhnliche Steuerung ("Gas" mit dem Feuerknopf, gefeuert wird mit "Joystick nach oben") muß man sich genau überlegen, ob man einen Schuß abgibt oder nicht. Paßt man nicht auf, verreißt man die Steuerung — "Paff!", ein Schiff weniger.

Alleine ist's schon ganz witzig, aber erst zu zweit entfaltet Gravity-Force seine wahren Qualitäten. Sowohl im "Dogfight"- als auch im "Race"-Modus muß man höllisch aufpassen, daß man vor lauter "Ich-krieg'-Dich-noch" nicht selber an die Wand klatscht. Der Preis des Spiels ist zudem erfreulich günstig.

Deluxe Paint II PC – unübertroffene Grafik-Power für Ihren PC

ELECTRONIC ARTS®

Deluxe Paint II PC, deutsch

Dieses in den USA meistverkaufte Grafikprogramm eröffnet neue Dimensionen der Kreativität für IBM-PC/XT/AT oder Kompatible. Ausgezeichnet als »Best Graphics Software« und »Best Creativity Software«, unterstützt Deluxe Paint II vollständig die Farbmodi der Grafikstandards VGA, MCGA, EGA, CGA, Hercules und Amstrad.
Durch die Vielfalt der Funktionen und die leichte Bedienbarkeit entwerfen Sie auf Ihrem PC die erstaunlichsten grafischen Kreationen.

Durch Color-Cycle entstehen aufwendig aussehende Animationen, indem eine Farbpalette nach Wahl in beliebigem Tempo durchlaufen wird. Farbmischmodi zum Erzielen räumlicher Effekte, Anti-Aliasing-Funktion für stufenlos ineinander übergehende Farben, Texteinbindung mit 15 verschiedenen Zeichensätzen, Farbeinstellung durch Schieberegler, Einladen und Verändern von digitalisierten Bildern und ein variabler Zoom-Modus für feine Details sind nur einige der überragenden Funktionen dieses erstaunlichen Grafikprogramms. Deluxe Paint II ist kompatibel zu PC Paintbrush, MacPaint und Microsoft Paint Files.

5 1/4"- und 3 1/2"-Diskette,
Bestell-Nr. 56560

DM 299,–*
(sFr 269,–*/öS 2990,–*)

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen der Warenhäuser, im Versandhandel, in Computer-Fachgeschäften oder bei Ihrem Buchhändler.



Fragen Sie Ihren Fachhändler nach unserem kostenlosen Gesamtverzeichnis mit über 500 aktuellen Computerbüchern und Software. Oder fordern Sie es direkt beim Verlag an!

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 415656. ÖSTERREICH: Markt&Technik Verlag Gesellschaft m.b.H., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Telefon (0222) 5871393-0; Rudolf Lechner & Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 677526; Ueberreuter Media Verlagsges.mbH (Großhandel), Laudongasse 29, A-1082 Wien, Telefon (0222) 481543-0.

261/811

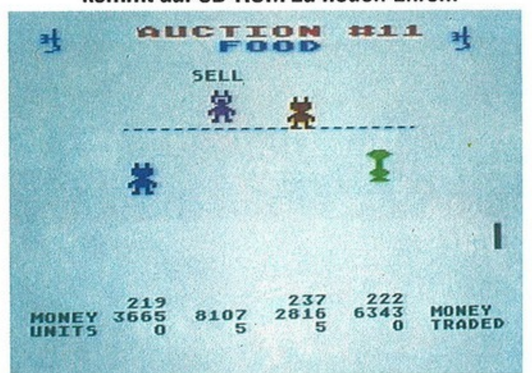
M.U.L.E.

Die stählernen Maulesel kehren zurück: M.U.L.E. kommt auf CD-ROM zu neuen Ehren.

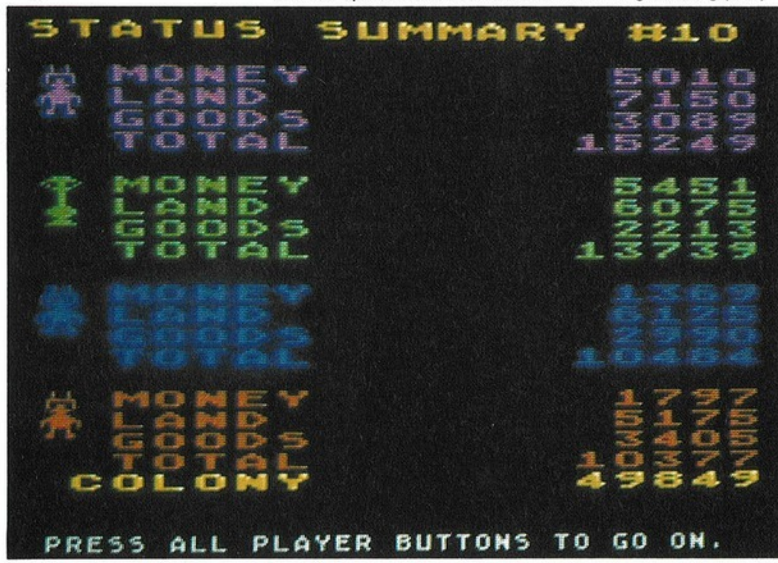
Weit, weit draußen im Weltall gibt es den Planeten "Irata". Er ist noch nicht kolonisiert. Sie gehören zu den vier Lebewesen, die diesen Himmelskörper erkunden und urbar machen sollen: Man erwartet, daß dort wertvolle Bodenschätze wie Diamanten und Eisenerz zu finden sind.

Das sechs Jahre alte "M.U.L.E." ist ein Urvater der Wirtschafts- und Handelsspiele. Trotz bescheidener Grafik hat das Spiel nach wie vor seinen Reiz.

Ihre Aufgabe ist es, möglichst viel Geld zu verdienen und der Kolonie zu wirtschaftlicher Blüte zu verhelfen. Sie haben dafür 12 Spielrunden Zeit. Um die Wirtschaft des Planeten am Laufen zu halten, muß für Nahrung und Energie gesorgt sein.



Alle vier Spieler kaufen und verkaufen ihre Güter gleichzeitig (C 64)



Nach jeder Runde wird die neue Rangliste ermittelt (C 64)

Überschüssige Waren werden nach jeder Spielrunde auf dem Markt verkauft, benötigte Güter können dort erworben werden. Die Spieler können untereinander handeln oder mit dem computergesteuerten Warenlager Geschäfte machen. Die Spielfiguren der Anbieter stehen am oberen Rand des Bildschirms, die der Käufer unten. Mit dem Joystick kann der Verkäufer seine Figur und damit den geforderten Preis nach oben oder unten verändern. Dasselbe gilt für den Käufer. Treffen sich die Linien der beiden Geschäftspartner, besteht Einigkeit über den Preis und der Handel ist perfekt.

Die Preise werden von Angebot und Nachfrage beeinflußt. Die Programmierer von M.U.L.E. setzten dieses Prinzip einfach, aber realistisch um. Besitzt ein Spieler zum Beispiel das Monopol für Lebensmittel, so kann er die Preise fast beliebig hochtreiben. Die anderen Spieler benötigen diese Nahrungsmittel, damit sie bei ihren nächsten Zügen genügend Zeit haben. Auch Energiemangel macht sich bemerkbar: Mit dem Abbau der Bodenschätze klappt es dann nicht. Besonders unangenehm wird es für einen Spieler, wenn er von den anderen boykottiert wird und von ihnen keine Nahrung und Energie bekommt — natürlich geht das nur dann, wenn das Warenlager ausverkauft ist. Andererseits muß dafür gesorgt werden, daß immer genug Eisenerz vorhanden ist, damit die M.U.L.E.s nicht zu teuer werden. Diamanten haben eigentlich keinen Nutzen für die Kolonie, mit ihnen können sich die einzelnen Spieler aber ordentlich bereichern.

Immer wieder ereignen sich Zwischenfälle, die auf das Leben auf Irata Auswirkungen haben. Da können sich Berge (und damit Erzlager) verschieben, ein Säureregen vermindert die Energieproduktion und erhöht den Feldertrag.

Am Ende jeder Runde zeigt das Programm einen Zwischenstand, aus dem die Spieler ihre finanzielle Lage und die Position in der Kolonie ersehen können. Am Schluß des Spiels steht die große Abrechnung, bei der auch der Gesamtertrag der Kolonie bewertet wird.

Die Anleitung zu M.U.L.E. ist vorbildlich in Ausführlichkeit und Verständlichkeit — sofern man Englisch kann. Das Spiel macht besonders mit mehreren Mitspielern Spaß. Bis zu vier Weltraumhändler dürfen gleichzeitig antreten. M.U.L.E. ist auf der neuen, von Rushware vertriebenen Spiele-CD für den C 64 enthalten, die 99 Mark kostet. Auf ihr befinden sich noch neun weitere Spiele; außerdem liegt ihr eine deutsche Anleitung bei.

go

Alt, aber unerreicht

In den letzten Jahren kamen viele Wirtschaftsspiele auf den Markt. Doch keines spielt sich so flüssig wie M.U.L.E. Jeder steht unter Zeitdruck und muß schnelle Entscheidungen fällen. Bei vielen neuen Handelsspielen vermißt man diese spannende Interaktivität. Dort braucht der Spieler viel Zeit, um sich durch Zahlenwüsten zu kämpfen und Entscheidungen zu treffen, während die Mitspieler warten.

Die Benutzerführung von M.U.L.E. ist ein weiteres Plus. Alle Aktionen lassen sich per Joystick ausführen, auf zeitraubende Menüs wurde verzichtet. Auch Anleitungen, wie die von M.U.L.E., sucht man heute vergebens. Da ist jedes Detail beschrieben, Bildschirmfotos ergänzen die Darstellung. Bei neuen Handelsspielen geben sich die Anbieter oft herzlich wenig Mühe.

86.400 Sekunden Nervenkitzel!

24 Stunden volle Konzentration. 24 Stunden Tempo und Gefahr. Rasante Tourenwagen starten jedes Jahr in Le Mans, um in einem atemberaubenden Rennen den Sieger zu ermitteln. Das heißt absolute Nervenanspannung.

Bei Tag und bei Nacht. Bei jedem Wetter. Und das ab sofort auch für Fahrer unter 18 Jahren. Mit der offiziellen Coin-op- Umsetzung von IMAGINE für C 64, CPC, Atari ST und Amiga.
Also: Durchstarten und durchhalten.

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

Name: ____________________

Straße: ____________________

PLZ: __________ Ort: __________

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

POP 5/89



Das Programm

Tiger Road (Amiga)

Krachende Digi-Sounds im Stereo-Mix, axtschwingende Helden und knurrige Bösewichter: "Tiger Road" auf dem Amiga ist eine erfreulich gute Umsetzung des gleichnamigen Capcom-Spielautomaten. Sie steuern einen kernigen Samurai im mittelalterlichen Japan, der Ärger mit dem Tyrannen vom Nachbardorf hat. Verschiedene Gegner erfordern unterschiedliche Kampftaktiken. Rennen, springen und feste zuhauen stehen ganz oben auf der Tagesordnung. Das Angebot an Extrawaffen ist eher dürftig, doch Freunden von Einzelkämpfer-Action wird das Spiel gefallen. *hl*



POWER-Wertung: 70
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ GO!/Capcom

Beam (Amiga)

"Beam" ist ein kniffliges Denkspiel. Ähnlich wie bei "Deflektor" müssen verschiedene Einrichtungen durch einen Energiestrahl verbunden werden. Stehen alle Stellen miteinander in Kontakt, geht der Ausgang zum nächsten Level auf. Natürlich gibt's ein paar Kleinigkeiten, die einem die Aufgabe schwerer machen. Da fliegen Killerkugeln umher, es gibt Todesblöcke und andere unangenehme Dinge. Berührungen mit den Kugeln oder den gerade hergestellten Energiebahnen sind zu vermeiden. Grafik und Sound sind bei Beam unter dem Durchschnitt. Leider läßt die Kollisionsabfrage manchmal zu wünschen übrig. Davon abgesehen ist Beam ein solides Grübelspiel, das eine ganze Weile unterhalten kann. Auf Dauer gibt das gute alte Deflektor aber mehr her. *mh*

POWER-Wertung: 61
Amiga (Atari ST, C 64)
29 Mark (Kassette),
39 bis 79 Mark (Diskette) ★ Magic Bytes

Highway Hawks (Amiga)

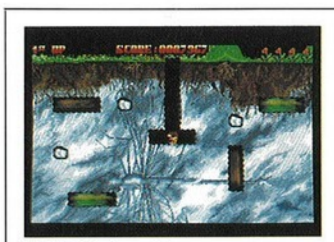
Auf den ersten Blick sieht "Highway Hawks" wie ein reichlich schlimmes "Fahr und Baller"-Programm im Stil von "Roadblasters" aus. Wenn man aber länger spielt, gewinnt es etwas an Reiz. Es gibt vier verschiedene Waffen, mit denen man seine Konkurrenten von der Straße fegen kann. Man kauft sie am Ende jeder Strecke von seinem Score — nette Idee. Zusätzlich lassen manche Lastwägen Granaten plumpsen, die man geflissentlich aufsammeln sollte. Alles in allem ein durchschnittliches Spiel. Und da die Anleitung den Spieler bei den Bildschirmanzeigen komplett im Stich läßt, hier ihre Bedeutung: Geschwindigkeit, Temperatur, Treibstoff, Schadensanzeige (von links nach rechts). *al*



POWER-Wertung: 45
Amiga
zirka 50 Mark (Diskette) ★ Anco

Dugger (Amiga)

Die Programmierer von Linel aus der schönen Schweiz haben das Uralt-Spielprinzip von Ataris "Dig Dug" wieder ausgebuddelt. Ein putziges Männchen schaufelt sich durch den Untergrund und bläst dabei böse Monster auf. Im '89er-Remix nennt sich das ganze "Dugger". Grafik und Sound sind nett, aber die altersschwache und abgekupferte Spielidee läßt einen schwer schlucken. Wäre als Billigspiel ganz schnuckelig, aber als Vollpreis-Programm kann es bei mir nur ein "Vergrabt es wieder" ernten. *hl*



POWER-Wertung: 43
Amiga (Atari ST)
69 Mark (Diskette) ★ Linel

Chase (Amiga)

Chase entpuppt sich als echter "3D-4-Level"-Langweiler. Der Programmierer hat drei gute Soundeffekte digitalisiert und eine flotte Vektor-Grafik programmiert. Aber der Rest...

Zuerst fliegt man durch ein Asteroidenfeld und ballert fünfmal ein Raumschiff ab. Danach fliegt man Slalom durch zirka 15 Tore. Der dritte Level ist identisch mit der Action-Sequenz von "Master of the Lamps", der vierte von der "Star Wars"-Tunnelszene "geborgt". Danach geht's wieder von vorne los, wenn man nicht schon ein neues Spiel geladen hat. Schlimm, schlimm... Die ST-Version ist übrigens identisch, lediglich die Soundeffekte sind etwas schlechter. *al*

POWER-Wertung: 34
Amiga (Atari ST)
zirka 35 Mark (Diskette) ★ Mastertronic

The Games: Winter Edition (Amiga)

Die Amiga-Umsetzung des Sportspiels "The Games: Winter Edition" ist Epyx völlig mißglückt. Erst wird der Spieler durch rekordverdächtig lange Ladezeiten genervt (falls der Guru nicht schon vorher bei diesem absturzgefährdeten Programm zuschlägt). Die einzelnen Sportarten sehen teilweise schlechter aus als beim C 64. Man beachte zum Beispiel die schauderhaften Sprites bei der Langlauf-Disziplin... Das Beste an dem Programm ist noch die passable Musik, alles andere ist Amiga-unwürdig. Eine dicke Enttäuschung, die im Vergleich zum Vorgänger "Winter Games" den kürzeren zieht. *hl*



POWER-Wertung: 45
Amiga (Atari ST, C 64, MS-DOS)
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Epyx

Danger Freak (Amiga)



POWER-Wertung: 61
Amiga (C 64)
39 bis 59 Mark (Diskette) ★ Rainbow Arts

Der "Danger Freak" ist ein wagemutiger Stuntman, den Sie geschickt durch drei gefährliche Szenariens plus ein Zwischenspiel steuern müssen. Die horizontal scrollenden Levels meistert man mit Geschick und einem guten Gedächtnis,

denn die Hindernisse tauchen immer an denselben Stellen auf. Das Spielprinzip ist recht durchschnittlich. Gegenüber der C 64-Version wurde die Amiga-Umsetzung noch mal ordentlich aufgepept, was Grafik und Sound angeht. Ein nettes Spiel, das aber kaum aus der Masse herausragt. *hl*

Space Harrier (Amiga)

Viel Mühe hat sich Elite Systems mit der Amiga-Version von "Space Harrier" gegeben. Grafik und Sound kommen dem Spielautomaten-Vorbild recht nahe. So gut das Programm in technischer Hinsicht auch ist, spielerisch wirkt es etwas veraltet. Wer sich daran nicht stört und eine solide 3D-Ballerei schätzt, wird mit dieser Umsetzung zufrieden sein. *hl*



POWER-Wertung: 70
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 79 Mark (Diskette) ★ Elite Systems

H.K.M. (Amiga)

Warnung: Die "Human Killing Machine" spielt sich auf dem Amiga fast genauso übel wie die C 64-Version. Schön bunte, aber holprig animierte Sprites verdreschen sich vor passablen Hintergrundgrafiken.

Es gibt fünf Levels mit je zwei Gegnern, die man mehrmals besiegen muß. Ich glaube kaum, daß sich einer von Euch einen Amiga gekauft hat, um solche Primitiv-Prügeleien zu ertragen. Das Erfreulichste an dieser Umsetzung ist der relativ günstige Preis der 16-Bit-Versionen; das Spiel hat man trotzdem nach zehn Minuten satt. *hl*



POWER-Wertung: 22
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
49 Mark (Diskette) ★ U.S. Gold

King's Quest IV und Leisure Suit Larry II (ST)

Zwei der neuen Sierra-Adventures liegen jetzt auch für den ST vor; die Amiga-Umsetzungen folgen in Kürze. Grafisch und spielerisch sind sie mit den MS-DOS/EGA-Versionen identisch, die wir in *POWER PLAY* 3/89 testeten. Beide Abenteuerspiele machen Spaß, der Schwierigkeitsgrad ist niedrig. "King's Quest IV" ist mehr ein Fall für Freunde von Märchen- und Sagenfiguren, während die Stärke von "Larry II: Looking for Love" der prächtige Humor ist. *hl*

POWER-Wertung (King's Quest IV): 72
POWER-Wertung (Larry II): 77
Atari ST (Amiga, MS-DOS)
je 89 Mark (Diskette) ★ Sierra

Galdregon's Domain (ST)



POWER-Wertung: 49
Atari ST (Amiga)
69 Mark (Diskette) ★ Pandora

Ein Barbaren-Krieger aus dem hohen Norden soll für den König des Landes Mezron fünf Kristalle wiederbeschaffen — klar, daß Sie beim neuen Fantasy-Rollenspiel "Galdregon's Domain" den Part des wilden Barbaren übernehmen. Leider gibt's bei diesem Programm keine Erfahrungsstufen, um den vorgegebenen Charakter zu verbessern. Der Spieler kann aber mit Hilfe von Tränken, Zaubersprüchen und bestimmten Gegenständen den Barbaren kräftigen.

Spielerisch bietet das Programm nichts Neues. Man erfragt bei den Einwohnern Hinweise, rennt umher und killt Monster. Die Dungeons und Landschaften sind sehr hübsch gezeichnet. Leider sind die Gegner nicht animiert. Störend wirken sich auch die streckenweise langen Ladezeiten aus. Wer stirbt, darf nicht sofort einen alten Spielstand laden, sondern muß das Programm neu booten. Das ist eine mehr als unangenehme Prozedur, da das Programm mit einem derart knackigen Kopierschutz ausgestattet ist, daß zum Laden manchmal mehrere Versuche notwendig sind. *mh*

Zombie (ST)

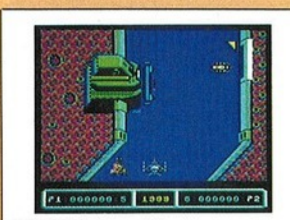
"Zombie" erschien vor einigen Jahren als "Spiel zum Film" für den CPC. Wem die Handlung entfallen ist, hier ein paar Fakten zur Auffrischung: Vier nette Menschen (lebendig) treffen sich mit einer Unzahl von Zombies (untot) in einem Kaufhaus (groß). In dem Film (blutig) werden dann die Zombies kräftig zu Brei (matschig) geschossen. Film und Spiel sind dann zu Ende, wenn alle vier Personen heil aus dem Kaufhaus kommen (Abspann).

Auf dem Atari ST bekommt man viele grafische Details geboten: Grafittis an den Wänden und niedliche Zombies. Jede Person ist einzeln anwählbar, außerdem liegen ein paar Gegenstände herum, ohne die man das Spiel nicht lösen kann. Ich mag's ganz gerne — das Action-Adventure bringt Spannung, ohne in den Blutrausch des Films abzusinken. *al*

POWER-Wertung: 64
Atari ST (Amiga, CPC)
49 bis 69 Mark (Diskette) ★ UBI-Soft

Last Duel (C 64)

Sachen gibt's: Die Umsetzung des Spielautomaten "Last Duel" spielt sich auf dem C 64 besser als auf dem Amiga. Die Amiga-Version, die wir in der vorigen *POWER PLAY* testeten, hat eine etwas schönere Grafik. Das Spielgefühl ist dafür auf dem C 64 besser. Auch diese Version reißt allerdings niemanden zu Jubelstürmen hin. Last Duel ist ein höchst durchschnittliches Ballerspiel mit Extras, das sechs recht eintönige Levels zu bieten hat. *hl*



POWER-Wertung: 49
C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ GO!/Capcom

The Deep (C 64)

Zwei dumpfe Soundeffekte und dürftig gezeichnete Sprites — die C 64-Version des Action-Automaten "The Deep" entpuppt sich als nicht gerade tiefgründig. Die Sprites sind groß und häßlich; die gegnerischen U-Boote schießen aus allen Rohren und der Hintergrund sieht aus wie



POWER-Wertung: 55
C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ U.S. Gold

ein ungeputztes Aquarium. Die C 64-Version spielt sich etwas frustrierend. Da war die Amiga-Version (Test in der letzten *POWER PLAY*) wesentlich frischer. *al*

Rampage (Sega)

Nachdem das Monster-Rabatzspiel "Rampage" schon seit längerem für diverse Heimcomputer erhältlich ist, folgt jetzt die Videospiel-Premiere fürs Sega-System. Ein oder zwei Spieler (gleichzeitig) steuern schlechtgelaunte Gruseltiere durch Großstädte. Die bösen Menschen wollen Ihnen ans Leder. Da hilft nur ein herzhaftes Grapschen, um lästige Angreifer wie Hubschrauber vom Himmel zu pflücken. Um einen Level zu schaffen, muß man alle Wolkenkratzer demolieren. Die Spielidee ist sehr witzig, doch nach einigen Runden verfliegt der Reiz. Vor allem alleine wird Rampage etwas langweilig; mit zwei Spielern macht's mehr Spaß. *hl*



POWER-Wertung: 66
Sega Master System
89 Mark (Zwei-Mega-Cartridge) ★ Sega

Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer (CPC)

Lange hat's gedauert, bis die CPC-Besitzer in den Genuß von "Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer" kamen. Chuck Yeager's AFT bietet mehr als ein gewöhnlicher Flugsimulator; man testet Flugzeuge aller Art auf ihre Flugeigenschaften. Auf dem CPC macht AFT einen sauberen Eindruck. Die Grafik ist ungefähr so schnell wie beim C 64, doch deutlich langsamer als bei der PC-Version. Alle schönen Features wie Flugschreiber, Formationsflug, Fluglehrer oder die flotten Flugrennen findet man nur auf dem CPCs mit 128 KByte RAM. Wer 64 KByte auf dem Schreibtisch hat, muß sich mit dem "Rundflug vulgaris" begnügen. Einen ausführlichen Test der anderen Versionen findet Ihr in *HAPPY-COMPUTER* 9/87 (MS-DOS) und in *POWER PLAY* 1/88 (C 64). *al*



POWER-Wertung (64 KByte): 69
POWER-Wertung (128 KByte): 78
CPC (C 64, MS-DOS)
59 bis 79 Mark (Diskette)
Electronic Arts

Knight Games (MS-DOS)

"Knight Games" bietet acht verschiedene mittelalterliche Sportarten. Dabei sind Disziplinen wie Bogenschießen, Stockkampf und Schwertduelle. Gesteuert wird das Spiel mit Tastatur oder Joystick. Sie können alleine gegen den Computer oder gegen einen menschlichen Gegner spielen.

Die Grafik ist selbst unter EGA nicht begeisternd. Im CGA-Modus sind die Bilder schlicht zum Davonlaufen. Unter Hercules läuft das Spiel gar nicht. Die Steuerung über die Tastatur macht anfangs einige Mühe. Ein Turniermodus und eine High-Score-Liste wären auch nicht schlecht gewesen. Alles in allem ein lasches Programm, das den Eindruck macht, als sei es noch nicht ganz fertig. *go*



POWER-Wertung: 36
MS-DOS
49 Mark (Diskette) ★ Mastertronic

Der Sierra-Clan (Teil II)

Spinat und Saxophone, Schießereien und Sicherheitsgurte: Al Lowe ("Leisure Suit Larry") und Jim Walsh ("Police Quest") erzählen aus ihrem bewegten Leben.

Nachdem wir in der letzten *POWER PLAY* die Sierra-Programmierer von "Kings Quest" und "Space Quest" interviewten, kommen diesmal Al Lowe und Jim Walsh zu Wort. Jim Walsh sieht aus, als könne ihn nichts erschüttern. Er ist groß, breitschultrig und strahlt die stoische Ruhe aus, die sonst nur kalifornische Filmpolizisten zu bieten haben.

POWER PLAY: Jim, Du bist ehemaliger Polizist. Wie kommt man da zu Adventures?

Jim: Ich hatte mit Spielen gar nichts am Hut, ich besaß nicht mal einen Computer. Ich fuhr 15 Jahre Streife für die kalifornische "Highway Patrol" und machte alles, was Sonny — so heißt übrigens mein Sohn — in "Police Quest" auch tut.

Es lief alles glatt, bis ich in eine Schießerei verwickelt wurde. Ich hielt einen Wagen auf der Autobahn an. Der Fahrer stieg aus dem Wagen, eine 38er Magnum in der Hand. Er kam auf mich zu. Ich wollte so schnell wie möglich aus dem Wagen, fummelte am Sicherheitsgurt, doch das verfluchte Ding klemmte. Der Gangster kam auf mich zu, stellte sich vor die Windschutzscheibe, hob die Waffe und zielte auf meinen Kopf. Ich dachte noch "Das war's wohl"; ich sah, wie sich sein Zeigefinger krümmte — doch es folgte kein Schuß. Seine Magnum hatte Ladehemmung. Ich bekam endlich den Sicherheitsgurt auf, schnappte meine Pistole und verfolgte ihn, leider entwischte er mir.

Wie es so üblich ist, beurlaubten sie mich für die Zeit der Untersuchung. Ich saß zu Hause und drehte Däumchen. Meine Frau arbeitete bei einem Friseur, und Ken Williams (Sierra-Boß) ließ sich von ihr die Haare schneiden. Sie erzählte Ken von meiner Situation, während sie an seinen Haaren schnippelte. Er ließ mir ausrichten, ob ich nicht ein Spiel für ihn machen wolle. Ich sagte "Versuchen wir's", und wir setzten uns zusammen. Seitdem arbeite ich für Sierra. Manchmal vermisse ich meinen alten Job. Er hat viel Spaß gemacht.

POWER PLAY: Hast Du viele eigene Erfahrungen in Police Quest verarbeitet?

Jim: Fast alles, was in Police Quest geschieht, habe ich wirklich erlebt. Auch die Geschichte mit Jesse "Death Angel" Bains ist mir wirklich passiert, er heißt allerdings etwas anders. Ich hatte ihn damals festgenommen, die Richter schickten ihn für 23 Jahre in den Knast. Er hatte gegen so ziemlich jedes Gesetz in Kalifornien verstoßen. Nach der Verurteilung stand er auf, sah mich an, seine Augen sprühten Funken, und er sagte: "Wenn ich rauskomme, bringe ich dich um." Ich muß gestehen, mir wurde etwas mulmig.

Bei der Überführung in ein anderes Gefängnis schlug er einen Wächter halb tot und entkam. Das ist vier Jahre her; man hat nie wieder etwas von ihm gehört. Ich mache mir ernsthafte Sorgen, denn wir haben eine kleine Tochter; der Kerl ist wahnsinnig gefährlich. Aber laß uns von angenehmeren Dingen reden. Ich arbeite gerade an "Police Quest III". Sonnys Angetraute wird in dieser Folge erschossen — hart, aber so ist das simulierte Leben...

Ein paar Wochen später besuchte Al Lowe Deutschland. Ein Besuch in der *POWER PLAY*-Redaktion blieb da natürlich nicht aus. Anschließend traf man sich abends zum Interview. Als Al an seinen Malz-Whisky nippt, zwinkert er, deutet auf den Recorder und fragt: "Was soll das?"

POWER PLAY: Alles, was Sie sagen, kann gegen Sie verwendet werden, Mr. Lowe.

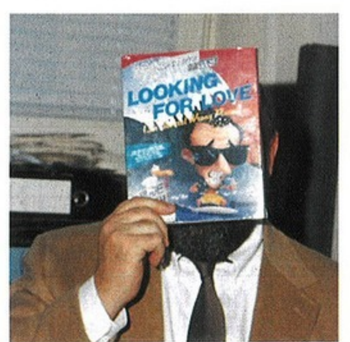
Al: Gut. Ist das ein Stereorecorder? Ich will unbedingt auf den rechten Kanal.

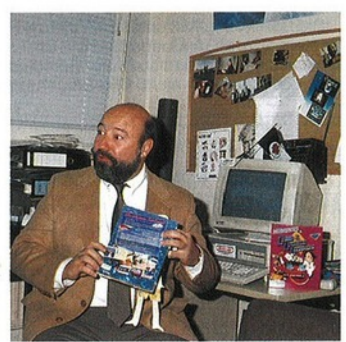
POWER PLAY: Weißt Du, daß Du ein berühmter Mann in Deutschland bist? Wir haben von Firmen gehört, die nicht mehr arbeiten, sondern nur noch Larry an den Büro-PCs spielen. Die Bosse sind sauer, die deutsche Wirtschaft bricht zusammen, die Preise steigen...

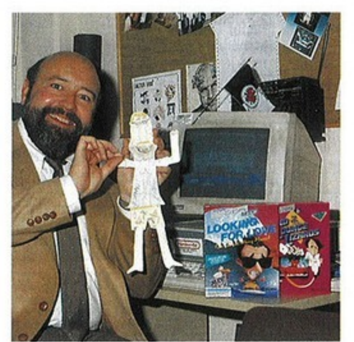
Al: ...und ich bin wieder an allem schuld, stimmt's?

POWER PLAY: Aber sicher. Kann es sein, daß Du auf der Packung von Larry II etwas anders aussahst?

Al: Ich bin etwas zu dünn, nicht wahr? Zuerst wollte Sierra ein ganz normales Foto von mir haben. Ich sagte: "Quatsch, es muß was Komisches sein." Ich schlug vor, sie sollten mein Gesicht auf einen von diesen muskelbepackten, eingeölten Bodybuilder-Körpern montieren. Alle waren begeistert; aber jedesmal, wenn ich danach fragte, erzählte man mir merkwürdige Ausreden wie "Das Foto ist gerade nicht im







Noch ist Al Lowe schüchtern... jetzt sucht er nach der Kamera... und hier präsentiert er "Flat Larry", eine Zeichnung seines Neffen

Haus" oder "Ich such's Dir bis morgen raus". Erst kurz vor der Veröffentlichung bekam ich das Foto zu sehen: Sie hatten meinen Kopf auf den Körper eines Kindes montiert. Ich fand's super.

POWER PLAY: Wie bist Du zu Adventures gekommen?

Al: Es begann in einer Blockhütte in Gumbo im Staat Mazura. Nein, ganz im Ernst: Ich begann mit Walt Disney Software bei Sierra. Ich programmierte "Winnie the Pooh", "Donald Ducks Playground" und die Musik für viele Sierra-Spiele. Dann arbeitete ich bei "Kings Quest III" mit, danach kam Larry.

Larry entstand aus "Softporn", einem Spiel, das seit sechs Jahren bei Sierra herumlag. Ich sollte es von Apple II auf MS-DOS-PCs umsetzen. Irgendwann kam ich an einen Punkt, an dem ich Softporn nicht mehr ernst nehmen konnte. Marc Crowe arbeitete damals mit mir zusammen; wir begannen, Gags hineinzuschreiben und eine Parodie auf das Spiel zu machen. Aus dieser Parodie wurde dann Leisure Suit Larry.

POWER PLAY: Woher kommt der Name "Larry Laffer"?

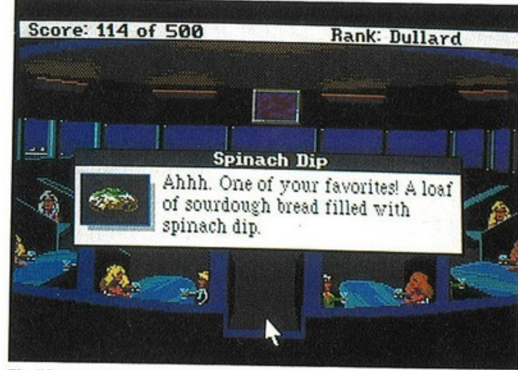
Al: Bei Sierra hatten wir einen Mitarbeiter namens Larry, der Spiele verkaufte. Sein Lebensstil hatte viel Ähnlichkeit mit der Figur im Spiel. Als wir das Spiel entwarfen, benutzten wir seinen Nachnamen.

Ich hatte das Programm fertig, als Ken mich anrief und sagte: "Larry arbeitet nicht mehr bei uns, er ist gefeuert worden. Wir können seinen Namen nicht nehmen." Vielleicht wäre der Kerl ja vor Gericht gegangen oder er hätte — noch schlimmer! — Prozente verlangt. Ken entschied: "Gib deinem Larry einen anderen Nachnamen und die Sache ist gegessen."

Ich hatte ein Problem: Viele der Gags im Spiel bezogen sich auf seinen Namen. Außerdem hatten wir einen Titel, bei dem alle Wörter mit dem Buchstaben "L" begannen. Also holte ich ein Wörterbuch und schlug unter "L" nach. Das erste halbwegs passende Wort, über das ich stolperte, war "Laffer".

POWER PLAY: Was hast Du getan, bevor Larry kam?

Al: Ich war zehn Jahre lang Musiklehrer und leitete eine High-School-Band sowie ein Orchester in Fresno, Kalifornien. Wir hatten auch eine Jazzband, die in Montreal gespielt hat, ich stand am Saxophon.



Ein "Spinach Dip" löste bei Sierra üble Magenverstimmungen aus

Ich höre gerne klassische Musik, wenn ich programmiere, sonst mag ich modernen Jazz, eigentlich alles ab Charlie Parker.

POWER PLAY: Woher nimmst Du die ganzen Ideen?

Al: Verschiedene Szenen aus Larry II, wie beispielsweise die am Flughafen, stammen aus einem Mexiko-Urlaub. Auch die Dschungelszene vor dem Hotel ist wahr, wir haben uns da teuflisch verlaufen. Das Haus am Anfang des Spiels ist mein eigenes.

POWER PLAY: Du hast also KGB-Agenten getroffen und Dich mit Bomben und Blondinen herumgeschlagen?

Al: Wir hatten Kellner, die wie KGB-Agenten aussahen. Außerdem habe ich natürlich noch nie eine nackte Frau gesehen... Alles, was ich kenne, sind Pixel (lacht). Ach ja, und dann war noch die Geschichte mit dem "Spinach Dip" (Spinatdressing):

Als Marc und ich den ersten Teil von Larry fertig hatten, gab ich eine Party in meinem Haus. Es kamen viele Leute, fast die ganze Belegschaft von Sierra und viele meiner Freunde. Jeder brachte etwas zu Essen oder zu Trinken mit. Unter anderem stand da eine Schale Spinach Dip von einer guten Bekannten. Es war ein langes und lustiges Fest. Am nächsten Morgen war nichts mehr da, auch kein Spinach Dip.

Ich kam zur Arbeit, kein Mensch war da. Marc war nicht in seinem Zimmer, Scott fehlte, Roberta war auch nicht erschienen. Ich wunderte mich und rief Marc an. Alles was ich zu hören bekam, waren das Wort "Magenverstimmung" und eine Toilettenspülung. Ich dachte mir "armer Kerl" und rief bei Scott an. Scott ging gar nicht mehr ans Telefon, bei Roberta das gleiche Trauerspiel. Langsam dämmerte es mir: Irgendetwas was faul. Ich erinnerte mich: Ich hatte mir am Ende den letzten Rest vom Spinach Dip genommen. Ich fuhr vorsichtshalber nach Hause, legte mich ins Bett und wartete. Zwei Stunden später war's soweit. Es war scheußlich. Deshalb habe ich das Dip ins Spiel eingebaut. Es ist meines Wissens der erste Gegenstand in einem Adventure, den man loswerden muß.

POWER PLAY: In "Larry II" kommen sehr viele Friseure vor. Hast Du Probleme damit?

Al: Nein, das Problem ist mir einfach vom Kopf gefallen. (lacht und reibt sich seine Glatze). Es steckt eben viel persönliche Erfahrung in den Szenen.

POWER PLAY: Hast Du seit Larry mehr Erfolg bei Frauen?

Al: Klar. In unserem Hotel in Las Vegas saß eine Frau am Baccarat-Tisch. Sie verlor einen Haufen Geld und sagte jedesmal, wenn der Croupier das Geld einstrich: "Das ist nicht wie in Leisure Suit Larry, das ist gar nicht wie in Leisure Suit Larry."

Ein Sierra-Mitarbeiter hörte das, rief mich schnell an und holte mich an den Tisch. Ich stellte mich hinter ihr auf, der Kollege ging zu der Frau und sagte: "Entschuldigen Sie, hinter Ihnen steht der Mann, der Larry programmiert hat." Ich sagte artig "Guten Tag" und wartete auf Ihre Reaktion. Sie drehte den Kopf, Ihr Gesicht war wie versteinert. Sie starrte mich ein paar Sekunden an und sagte kein Wort. Dann drehte sie den Kopf wieder in Richtung Tisch und spielte weiter. Ich war etwas fertig. Soviel zu meinem Erfolg bei Frauen.

POWER PLAY: Gibt es ein festes Konzept beim Programmieren oder arbeitest Du einfach drauflos?

Al: Ich arbeite die Geschichte zuerst auf einem Macintosh aus. Dann programmiere ich eine Szene; wir haben da ein fantastisches System bei Sierra. Nehmen wir den Supermarkt aus Larry II. Larry geht hinein und wieder raus, läuft zwischen den Regalen herum, stößt an die Theke: Dafür brauche ich knapp eine Stunde. Das Mädchen hinter der Theke und die Soda-Maschine ist auch noch einfach. Dann folgt die Sequenz, in der man das Soda holt, in der man das Ticket kauft und so weiter.

Während ich programmiere, teste ich. Der Computer braucht nur fünf Sekunden, um aus dem Programmcode ein lauffähiges Spiel zu machen. Ich mache Hunderte von kleinen Änderungen, während ich programmiere: Ich teste, programmiere, teste...

POWER PLAY: Deine Spiele haben ziemlich aufwendige Grafiken. Waren da spezielle Zeichner am Werk?

Al: Bei beiden Larry-Programmen waren drei Grafiker beschäftigt. Jeder hatte sein Gebiet: Einer kümmerte sich um die Hintergrundgrafiken, einer entwarf die Animationen, einer die Sprites. Ich arbeite auf einer sehr guten Basis mit meinen Grafikern. Wir treffen uns, ich sage ihnen, was in der Szene passiert und lasse sie kreativ werden. Deshalb entstehen manchmal Sequenzen, die ich gar nicht kenne. Das Programmieren ist eine ziemlich aufwendige Sache.

Wir haben übrigens von Raubkopien gehört, die einen Virus haben: An einem bestimmten Punkt wird die Festplatte formatiert. Wir hörten von einer Londoner Firma, die eine Masse Daten verloren hat. Also, spielt keine Raubkopien, dann gibt's auch keine Probleme.

Ich mag den Larry-Kopierschutz auch nicht. Ich hasse es, jedesmal die Gesichter der Frauen identifizieren zu müssen. Letzte Woche führte ich Larry der Presse vor; ich brauchte drei Anläufe, um in mein eigenes Spiel zu kommen. Ich persönlich hätte gerne Spiele ohne Kopierschutz, aber das wird sich wohl nicht machen lassen.

POWER PLAY: Wird es "Leisure Suit Larry III" geben?

Al: Ganz sicher. Ich arbeite daran; mehr wird nicht verraten. *al*



Y's

Action? Rollenspiel? Adventure? Oder alles zusammen? Y's ist das neueste Gemischtwaren-Modul mit Batterie für Sega-Fans.

Sega Master System
129 Mark (Zwei-Mega-Cartridge mit Batterie) ★ Sega

Grafik: 71	Sound: 77	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 71		
Solides Action-Rollenspiel für Einsteiger		

Segas neues Action-Adventure mit Rollenspiel-Einschlag nennt sich "Y's". Der Held vom Dienst heißt hier Aron Christian. Nach einem Sturm ist er an die Küste des Landes Esteria gespült worden. Hier hat ihn ein alter Fischer gefunden und gesund gepflegt. Der Fischer erzählt Aron etwas über geheimnisvolle Mächte und das Böse in dem Land. Aron macht sich auf den Weg in die Stadt Minea, um dort Genaueres zu erfahren. In dieser Stadt hört Aron die alte Legende der Göttinnen von Y's. Diese haben vor langer Zeit das Land Esteria von dem Bösen befreit und ihr Wissen in sechs magischen Büchern aufgeschrieben. Nun ist das Böse zurückgekehrt und niemand weiß, wo die Bücher versteckt sind, mit denen man das Land wieder befreien könnte. Also machen Sie sich auf die Suche.

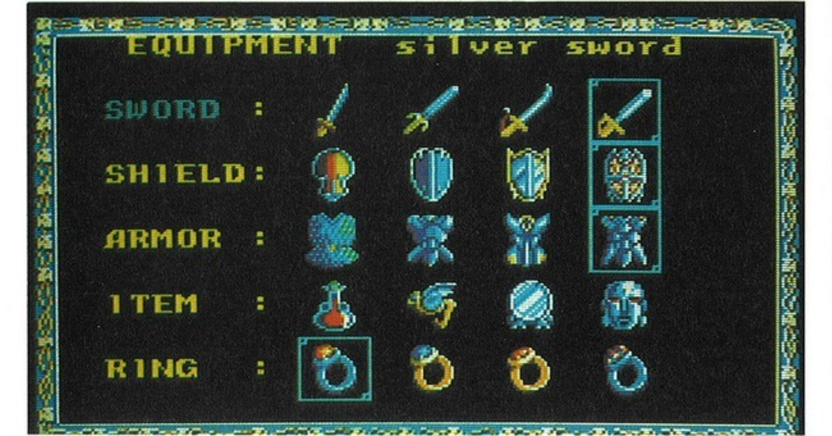
Die Charakterwerte des Spielers sind am Anfang mehr als kümmerlich. Er ist unbewaffnet, hat keine Rüstung, kein Schild und nur 1000 Goldstücke zu Verfügung. Das kann und soll sich aber schnell ändern. Durch Killen von Monstern und Erfüllen von kleinen Aufgaben, die Ihnen gestellt werden, erhalten Sie Erfahrungspunkte und Gold. Ab einer bestimmten Anzahl von Erfahrungspunkten steigen Sie einen Level auf und erhalten mehr Kraft und Robustheit. Durch das Tragen von speziellen Waffen und Rüstungen lassen sich die Charakterwerte weiter verbessern.

Y's bietet ein recht großes Spielfeld zum Erforschen, das in Vogelperspektive gezeigt wird. Da gibt es eine Stadt und ein Dorf, deren Einwohner wichtige Tips verraten. Hier findet man auch einen Waffenladen, einen Krämer und ein Krankenhaus, um seine Wunden zu pflegen oder Medizin zu kaufen. Wer die Leute genug ausgefragt hat, kann sich auf freiem Feld, in den tiefen dunklen Silberminen, und einem mehrstöckigen Tempel herumtreiben. Am Schluß geht's dann in den "Tower of Doom". Gerade hier findet man die wichtigsten Gegenstände, die bösesten Monster und drei der so begehrten Bücher von Y's. Diese werden von ziemlich widerlichen riesigen Ungeheuern bewacht, denen erst einmal der Garaus gemacht werden muß.

Da Y's nicht in einem Rutsch durchzuspielen ist, hat Sega in das Modul eine Batterie eingebaut. So können fünf verschiedene Spielstände gespeichert werden. *mh*



Grün sind die Wälder, monsterhaltig die Höhlen

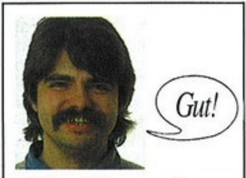


◀ Aron hat kräftig eingekauft: Alle Items sind schon da...



Man kennt das schon: Ein nettes Sprite stapft mit einem großem Schwert bewaffnet, über eine Landschaft, auf der sich gefährliche Tierchen tummeln. Es kauft für Geld lapidare Gegenstände, braust durch dunkle Höhlen, und haut zum Schluß jedes Levels einem besonders großem Monster auf die Pixel. Nintendo hat's mit "Legend of Zelda" vorgemacht, seitdem kupfern alle anderen dieses Spielprinzip ab. Das gilt auch für Y's: alles schon mal da gewesen.

Trotzdem spielt Y's sich fein. Steuerung, Story und Spielwitz sind erfreulich; stellenweise klingt die Musik fantastisch, stellenweise animiert sie zu Schreikrämpfen. Daß Y's ganz knapp mein "Gut"-Gesicht verfehlt, liegt daran, daß man es nach ein paar Tagen intensiven Spielens schon lösen kann. Als Liebhaber dieses Genres sollte man sich das Modul aber nicht entgehen lassen.



Meine Güte, wenn Sega so weitermacht, werde ich kaum noch Schlaf bekommen. Die letzten Tage und vor allem Nächte standen ganz im Zeichen von Y's. Das Spiel ist zwar nicht ganz so umfangreich wie "Phantasy Star" und auch die Grafik ist ein bißchen magerer (kein Wunder, denn Phantasy Star hat doppelt soviel Speicherplatz), aber es macht höllischen Spaß. Viele unterschiedliche Feinde, Gegenstände und das große Spielgebiet tragen viel zur guten Atmosphäre bei.

Die Puzzles, die in Y's vorkommen, sind relativ einfach zu lösen, so daß auch Einsteiger voll auf ihre Kosten kommen. Gegen Ende des Spiels werden die Gegner und vor allem die Obermonster allerdings ziemlich hart und sind teilweise nur sehr schwer zu besiegen. Das ist auch der einzige Kritikpunkt. Y's kommt nicht ganz an Phantasy Star heran, ist aber jedem Freund dieses Genres zu empfehlen.

Vigilante

Sega Master System
89 Mark (Zwei-Mega-Cartridge) ★ Sega

Grafik: 70	Sound: 52	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 51		
Held, alleinstehend, sucht böse Buben zum Vertrimmen		

Neues aus der Familie der Prügelspiele Marke "Einsamer Kämpfer". Im Sog des Renners "Double Dragon" hat sich eine ansehnliche Schar von Spielen versammelt, die alle verblüffende Ähnlichkeiten haben. Meist wird die zarte Freundin eines weniger zarten Helden von rein gar nicht zarten Finsterlingen geklaut. Der Held schnaubt kurz empört und zieht dann durch die Großstadt, um sich Level für Level an sein Liebchen heranzukämpfen. Bei "Vigilante" sieht das Szenario genauso aus. Sie steuern den Titelhelden, der sich in fünf Spielstufen auf die Suche nach seiner Maid Maria macht.



Es ist ja sehr großzügig von den Programmierern, "Continues" satt zu spendieren, doch leider wird dadurch der Spielreiz geschmälert. Die Motivation dieser Prügelorgie kommt vor allem daher, daß man die sehr schönen Hintergrundgrafiken aller Levels sehen will. Ein fortgeschrittener Spieler wird bald das meiste vom Modul erlebt haben, woraufhin die Motivation zu einem dicken Teil verpufft.

Das grobe Spielprinzip ist sicher nicht jedermanns Sache. Wer Zweikampf-Action im Stil von Double Dragon mag, wird zumindest eine Weile seinen Spaß an Vigilante haben. Das beste Sega-Modul in dieser Art ist aber immer noch "Shinobi".



Auch auf dem Autofriedhof lauern böse Buben

Düstere Großstadtszenarios wie ein Autofriedhof und Slumstraßen bilden den Rahmen zum großen Rabumm. Vigilante kann ducken, springen sowie mit Fäusten und Füßen zuhauen. Auf seinem Weg findet er manchmal Nunchucks. Diese fernöstlichen Schlagstäbe sind die einzige Waffe. Unter Zeitdruck muß jeder Level beendet werden, in dem man sich von links nach rechts vorkämpft. Vorbei an Schlägern, Messerstechern und Scharfschützen führt der Weg zum obligatorischen Obergegner. Am Ende jedes Levels lauert ein anderer Brummer, der mit einer speziellen Kampftechnik ausgeschaltet werden muß. Mit "Continue" kann man nach dem Verlust aller Leben beliebig oft im aktuellen Level weiterspielen. *hl*

Time Soldiers

Sega Master System
89 Mark (Zwei-Mega-Cartridge) ★ Sega

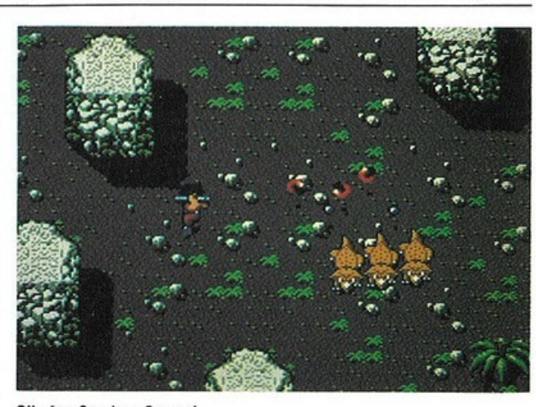
Grafik: 77	Sound: 73	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 75		
Kurzweilige Ballerhatz durch Zeit und Raum		

Fast in jedem neuen Videospiel-Modul schlummert ein böser Weltraum-Eroberer, der nur dummes Zeug im Sinn hat. "Time Soldiers" macht da keine Ausnahme: Der Unhold heißt hier Gylend und hat fünf wackere Soldaten von der Erde gefangengenommen und in verschiedenen Zeitzonen versteckt. Die Kollegen Yohan und Ben ziehen nun los, um sie zu befreien. Pro Soldat müssen Sie sich durch drei Zeitzonen kämpfen und einen Supergegner beseitigen.



Nach viel Mittelmaß endlich wieder ein handfestes, gutes Actionspiel fürs Master System. Time Soldiers basiert auf einem uralten Spielprinzip: Man steuert sein Männchen an vielen Gefahren vorbei und schießt fleißig zurück. Die vielen Levels und die Idee mit den Zeitzonen geben dem Spiel einen speziellen Reiz. Auch technisch kann das Programm überzeugen; die Grafik ist bunt, abwechslungsreich und größtenteils frei vom berüchtigten Sega-Sprite-Geflacker. Der Schwierigkeitsgrad steigert sich allmählich; spielt man zu zweit, wird er merklich leichter.

Wichtige Warnung um Frust zu vermeiden: Die Joypad-Steuerung ist eine arge Pein. Spätestens bei diesem Modul lohnt sich die Anschaffung eines Joysticks. Ich kann die Sega-Version des "Competition Pro" empfehlen, mit diesem Joystick steuert sich Time Soldiers besonders gut.



Gib den Sauriern Saures!

Time Soldiers ist ein in alle Himmelsrichtungen scrollendes Actionspiel, bei dem Sie allein oder zusammen mit einem Mitspieler antreten können. Es gibt sechs Zeit-Szenarien, von denen jedes in verschiedene Levels untergliedert ist. Für Abwechslung ist gesorgt, zumal die Spielstufen in wechselnder Reihenfolge auftauchen. Auf dem Weg zu ihren Freunden müssen Yohan und Ben diversen Bösewichtern ausweichen oder sie atomisieren. Je nach Zeitzone bekommt man es mit so ungewöhnlichen Gegnern wie Dinosauriern, altrömischen Soldaten oder Ninja-Kämpfern zu tun. Unterwegs kann man Bonus-Symbole einsammeln, die für bessere Waffen und Dauerfeuer sorgen. Nach dem Verlust aller Leben könnt Ihr zweimal mit "Continue" weiterspielen. *hl*

The Final Round

Riesige Sprites schlagen sich behende harte Fäuste um die Ohren.

Grafik: 76	Sound: 65	Schwierigkeit: **hoch**
POWER-Wertung: **76**		
Neuer Box-Automat: Ich hau' Dir auf die Augen, Kleines		

"One Punch — Knock Out"; Muhammad Alis Worte klingen noch jedem Box-Fan im Ohr. Beim neuen Konami-Automaten "The Final Round" ist es allerdings nicht einfach, den Gegner mit einem Schlag zu Boden zu strecken.

Vor der ersten Runde können Sie Ihren Champion trainieren. Dabei bleibt es Ihnen überlassen, welche Werte Sie bevorzugen — Geschwindigkeit, Stärke oder Durchhaltevermögen. Gesteuert wird mit einem Joystick und drei Knöpfen. Davon sind zwei für die Schläge und einer für die Deckung zuständig. Sofern Sie einen Mitspieler haben, übernimmt dieser die Rolle des ersten Gegners. Sobald er besiegt ist, kommen die computergesteuerten Box-Asse zum Zuge. Jeder von ihnen hat seine Taktik und bevorzugten Schläge.

Der erste Gegner, er nennt sich "Knockout Nick", ist schnell erledigt, wenn Sie ihn in die Ecke drängeln und wild auf ihn einprügeln. Meist reicht schon ein K.O.-Schlag und der Kampf ist gewonnen. Die anderen Gegner müssen innerhalb einer Runde dreimal zu Boden



Endlich auch einmal breite Schultern haben und große Jungs verdreschen — wen juckt's da nicht in der Faust? Zum Glück blieben mir aber all die Blessuren versagt, die so ein Schwergewichtler einstecken muß.

"The Final Round" hat mir viel Spaß gemacht. Die Schlagvarianten sind zahlreich, aber nicht so unübersichtlich, wie bei anderen Kampfspielen. Es gibt einen Knopf für Schläge auf den Kopf, einen für Schläge in die Magengegend und einen, der für die Deckung sorgt. Je nach Entfernung zum Gegner schlägt der Boxer Geraden oder Haken. Die Grafik hat mich begeistert. Die Sprites sind riesig und selbst das Publikum im Hintergrund ist animiert. Jeder Gegner ist mit einer bestimmten Taktik zu schlagen.

The Final Round ist ein Automat, der ohne zermatschte Monster und brennende Leichenteile auskommt. Das hebt ihn angenehm aus dem momentanen Automatenangebot heraus.



Küßchen für den selbstbewußten Sieger

geschickt werden, bevor für sie das Aus kommt. Gehen Sie zu Boden, so können Sie Ihrem Boxer wieder auf die Beine helfen, indem Sie einen Trommelwirbel auf den Feuerknöpfen veranstalten oder schnell am Stick rütteln. Das geht allerdings nur zweimal in einer Runde. Beim dritten K.O.-Schlag fliegt der besiegte Boxer in einer eindrucksvollen Bildfolge über den Ringboden, auf dem er schließlich unsanft landet. Wenn Sie der Sieger sind, wartet schon der nächste Fighter darauf, seine Aggressionen an Ihnen auszulassen — und er kann es sicher besser als sein Vorgänger. Wenn Sie einmal Pech gehabt haben, gibt Ihnen der Continue-Modus eine neue Chance.

Nach jeweils zwei Runden haben Sie Gelegenheit, die Fähigkeiten Ihres Boxers zu verbessern. Um die Geschwindigkeit zu steigern, stehen Sie in einem Kreis. Immer wieder tauchen am Rand des Kreises Puppen auf, die Sie treffen müssen. Auch die anderen Trainingsrunden für Stärke und Durchhaltevermögen sind Geschicklichkeitstests. *go*



Martins Sprite hat den Haken schlecht vertragen. Es glotzt ungläubig in Richtung Publikum, taumelt und klatscht auf die Bretter. Es wird angezählt, neben mir hämmert Martin wie ein Wilder auf die Knöpfe. Eins — Zwei — Drei — Vier — der Kerl rappelt sich wieder auf! Also noch mal von vorne ...

Mit zwei Spielern bringt The Final Round richtig Spaß. Die Szenen, die sich an diesem Automaten abspielen, lassen Hobby-Tysons erblassen. Wer alleine ist, muß sich mit starken Computergegnern herumschlagen und wird so manches Markstück lassen (ab dem dritten Boxer wird's sehr schwer). Technisch ist das Spiel brillant, die Sprites sind groß und gut animiert, die Geräusche knallen saftig rein. Eine gute Idee ist auch, daß man die Eigenschaften seines Boxers zu Beginn des Spiels einstellen darf — ein wenig Taktik hat noch keinem Automaten geschadet.

Übrigens: Martin hat den Kampf gewonnen. Wenn wir wieder an einem The Final Round-Automaten vorbeikommen, werde ich Revanche fordern.



◀ **Da knirscht der Kiefer: Gentleman Joe rennt gleich zielsicher in eine linke Gerade**

COME TO WHERE THE SHUDDER BLOOMS !



Splatter House

Grafik: 78	Sound: 68	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 72		
Munteres Messer-Metzeln: Markstück rein, Gedärme raus		

Das "Splatter House" von Namco ist eine verhexte Villa, die von allerlei bösem Getier heimgesucht wird. Um dem Spuk ein Ende zu machen, wird ein erfahrener Monstermetzger mit einer schicken Eishockeymaske zum Leben erweckt und auf den Weg geschickt. Mit einem Druck auf den ersten Feuerknopf springt der Herr einen schlappen Meter in die Bildschirm-Luft. Mit dem zweiten Knopf schnellt seine Faust markig nach vorne; außerdem kann er gewaltig in jede Richung treten. Am Boden liegen ab und an Schlagstöcke, Schraubenschlüssel, Hackebeilchen oder Flinten herum, die man benutzen darf. Jedesmal, wenn die Spielfigur mit einem Scheusal in Berührung kommt, verliert es eines von vier Herzen (eine Freude für jeden Kardiologen). Ist das letzte Herz futsch, sinkt das Sprite ächzend zu Boden.

Das Spielfeld scrollt von rechts nach links, wenn die Spielfigur lostappt. Man darf sich nicht zulange an einem Ort aufhalten, sonst kommt von rechts eine lila Wolke, die den Spieler einhüllt und ihm ein Herzchen mopst. Im ersten Level geht's quer durch die Familiengruft in den Kerker, danach folgt der hauseigene Friedhof — die Miete für das Grundstück muß enorm sein. Am Ende jedes Levels steht man in einem verhexten Zimmer: Dort fliegen Stühle durch die Luft, scharfe Messer machen sich selbständig und Leichen pendeln tückisch von der Decke. *al*



Heute im Sonderangebot an der Fleischer-Theke...



Splatter House ist eindeutig von einem Film inspiriert, der an einem Unglücks-Freitag spielt und inzwischen indiziert ist. Wer diesen Streifen gesehen hat, weiß, daß Splatter House kaum appetitanregend sein kann. Es klatscht dumpf, wenn man mit einem Stock in ein Sprite schlägt; verwesende Leichen platzen, grünes Blut spritzt in alle Richtungen — ich hatte Schwierigkeiten, mein Mittagessen im Magen zu behalten.

Wenn man die Grusel-Grafik abzieht, bleibt ein gut ausgetüftelter Action-Automat. Die Monster-Formationen kommen in der richtigen Reihenfolge, die Extrawaffen liegen an den richtigen Stellen und die Räume am Ende jedes Levels sind sehr clever aufgebaut. Spielerisch ist Splatter House eine Freude, wer aber einen empfindlichen Magen hat, sollte die Finger davon lassen. Wer sich Horror-Videos zum Frühstück einzieht, wird ohnehin nicht vom Automaten loszukriegen sein.

Devastors

Grafik: 52	Sound: 60	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 49		
Konventionelle Action mit Panzerfaust und Flammenwerfer		

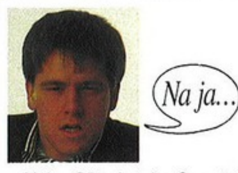
Der Kampf im Dschungel ist noch nicht zu Ende. Immer wieder rollen die Spielautomaten-Hersteller das Prinzip des heldenhaften Einzelkämpfers auf. Wie immer bei dieser Art von Spiel geht es bei "Devastors" darum, feindliche Stellungen auszuräuchern. In 3D-Darstellung rennen die kampferprobten Sprites den zahlreichen Feinden entgegen — nicht ohne diese ständig mit Garben aus der Maschinenpistole oder mit Granaten zu bestreuen. Am Ende jedes Levels stellt sich Ihnen ein großer Gegner entgegen, der mit ein paar gezielten Schüssen aus einer Bazooka oder mit dem Flammenwerfer erledigt werden muß. Immer wieder verlieren die getroffenen Gegner Extras wie zusätzliche Munition, Molotow-Cocktails oder Granatwerfer. Molotow-Cocktails haben eine größere Streuwirkung, während der müssen Sie eine Stellung besetzen, ein Flugzeug klauen oder auch mal eine Geisel befreien. Der Kampf durch die gegnerischen Stellungen kann alleine oder zu zweit geführt werden. Die Sprites sind recht grob gezeichnet und die Hintergrundgrafik reißt auch nicht gerade zu Beifallsstürmen hin. *go*



Altbackene Action-Schonkost in leidlich aufregendem 3D-Look

mit den anderen Waffen befestigte Stellungen beschossen werden können.

Insgesamt sind sieben Missionen zu bewältigen. Entwe-



Meine Güte, hat das Gemetzel bald mal ein Ende? Wieder werden die arg strapazierten Rambo-Verschnitte auf ahnungslose Gegnersprites losgelassen. Die Spielidee ist dermaßen alt, daß man meint, den Kalk aus dem Automaten rieseln zu hören. Zugegeben, der Automat spielt sich nicht allzu schlecht. Aber selbst an Schlußgegnern ist nichts Originelles. Mal versucht ein Hubschrauber einem das Bildschirmleben schwer zu machen, mal ist es ein schwebender Düsenjet. Und wenn es wirklich mal nicht so klappt, gibt es einen Continue-Modus. Doch sollte man sich überlegen, ob dieser Automat eine weitere Mark wert ist. Mit Devastors wird man kaum einen anspruchsvollen Action-Fan begeistern können.

Stephen King ist Bachmann – Schwarzenegger ist Running Man

SCHWARZENEGGER

THE RUNNING MAN

GRANDSLAM

©1989 TAFT ENTERTAINMENT PICTURES/KEITH BARISH PRODUCTIONS

Im Jahre 2019 wird eine Fernsehshow zum großen Renner der Unterhaltungsbranche: gespielt wird ein sehr makabres Spiel. Es geht um Leben und Tod. Bisher stand der Sieger meist schon vorher fest ... Menschenjagd von Richard Bachmann – erschienen im Heyne-Verlag – ist die Grundlage des Films „Running Man". Constantin Video brachte den gleichnamigen Videofilm heraus. Jetzt kämpft Schwarzenegger auch für Grandslam auf heimischen Computern. Erhältlich für C 64, Amstrad, Atari ST, Amiga und PC-kompatible.

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

Name: __________

Straße: __________

PLZ: _____ Ort: _____

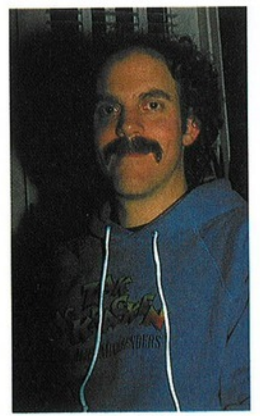
An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

POP 5/89



Das Programm





Interview mit David Fox: So entstand "Zak McKracken"

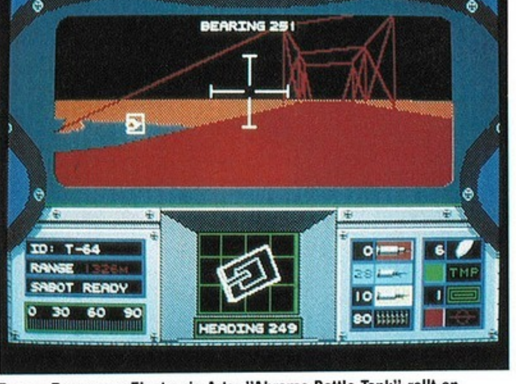
Was bringt die nächste *POWER PLAY*? Hunderprozentzig genau wissen wir's noch nicht, aber wir können Euch schon mal einen kleinen Vorgeschmack auf die kommende Ausgabe geben — wie immer ohne Gewähr.

Im Videospiele-Teil werden Nintendo-Freaks wieder fündig werden. Nachdem es wegen der "Modul-Ebbe" in dieser Ausgabe keinen Test gab, findet Ihr nächsten Monat wieder kritische Besprechungen brandneuer Titel für Euer System. Unter anderem erwarten wir die Nintendo-Version des Automatenklassikers **Xevious**. Mal sehen, ob es sich wirklich so gut ballert wie in der Spielhalle.

Eine Automaten-Umsetzung ist mit Sicherheit auch fürs Sega Master-System dabei. Bei **Altered Beast** prügeln sich Monster, daß die Fetzen fliegen. Wir sind gespannt, ob die Master-System-Umsetzung die hohen Erwartungen erfüllt.

Bei den Computerspiele-Tests ist mit Action-Krachern wie Oceans **Renegade III** zu rechnen. Freunde von Strategiespielen warten mit Spannung auf Relines Handelsspiel **Oil Imperium**. Simulations-Experten freuen sich wohl am meisten auf **Abrams Battle Tank**, die neue Panzer-Simulation von Electronic Arts.

Außerdem gibt's eine prima Story über den Macher von **Zak McKracken**: Wir haben **David Fox** in seinem Büro bei Lucasfilm Games besucht. Dazu servieren wir Euch viele Neuvorstellungen bei **In der Mache**, **Power-Tips**, **Starkiller**-Gags und einiges mehr.



Panzer-Power von Electronic Arts: "Abrams Battle Tank" rollt an

Die nächste Ausgabe von POWER PLAY erscheint zusammen mit HAPPY-COMPUTER am 8. Mai

INSERENTENVERZEICHNIS



KINGSOFT
HIGH IN THE SKY!
SPACE PILOT '89
Darauf haben alle Action-Fans schon lange gewartet: endlich gibt es dieses Super-Weltraumspiel in einer Neuauflage für den Amiga. Aber das Warten hat sich gelohnt, denn diese Version glänzt nicht nur mit Amiga-typischer Spitzen-Grafik mit 3D-Effekt und exzellenten Digisounds, sondern bietet durch enorm hohe Geschwindigkeit, zusätzliche Zwischenrunden mit riesigen Mutterschiffen und zahlreichen Extrawaffen einen unübertroffenen Spielspaß. Auch auf dem Amiga wird dieses Spiel bald zu den Klassikern zählen, die man einfach haben muß!
Amiga 49.95
Jetzt flammneu bei KINGSOFT:
VICTORY
Das Sonnensystem, in dem Sie leben, wird völlig überraschend von einer bisher unbekannten Lebensform angegriffen. Da sich alle anderen Raumkreuzer zur Zeit auf einer Friedensmission befinden, ruhen alle Hoffnungen auf Ihnen als Kommandanten des letzten Raumschiffes. Sie müssen schnellstens alle Planeten des Sonnensystems anfliegen und dort Vorkehrungen treffen, damit die Planeten gegen die Überfälle gesichert sind. Natürlich müssen Sie sich unterwegs und auf den Planeten bereits der feindlichen Angriffe erwehren.
Ein großes Weltraum-Abenteuer in bester Tradition mit vielen strategischen Elementen und reinrassigen Action-Sequenzen. Ein Spiel, das Sie durch die Vielzahl der Möglichkeiten lange an den Bildschirm fesseln wird.
Amiga 49.95
Atari ST 49.95
LAS VEGAS
Black Jack, Craps Baccara und Roulette sind die Namen, die die glitzernde Atmosphäre der Spielcasinos von Las Vegas bestimmen. Sie brauchen einen scharfen Verstand und eiserne Nerven, um mit Ihren bescheidenen 1000 Dollar den großen Jackpot von 50.000 Dollar zu gewinnen.
C-64 Kass 14.95
C-64 Disk 19.95
Atari XL Kass 14.95
ZEPPELIN M. BLASTER
Als Pilot eines Raumschiffes der Förderation ist es Ihre Aufgabe, durch die Tiefen der Galaxis zu patroullieren und Asteroiden und Meteore, die die friedliche Raumfahrt gefährden, zu zerstören. Aber hüten Sie sich vor „schwarzen Löchern" und gefährlichen Außerirdischen.
C-64 Kass 14.95
C-64 Disk 19.95
DARTS CHALLENGE
Jocky Wilson's Darts Challenge bietet alles, was man von einem guten Darts-Spiel erwartet. Ob Sie in einem Wettbewerb um Punkte gegen einen Gegner oder gegen die Uhr spielen, in jedem Fall erwartet Sie eine spannende sportliche Herausforderung.
C-64 Kass 14.95
C-64 Disk 19.95
CPC Kass 14.95
Atari XL Kass 14.95
TERRA FIGHTER
Die Angriffsarmada einer außerirdischen Macht nähert sich unaufhaltsam Ihrer Heimat. Die besten Raumpiloten Ihrer Schwadron konnten die schreckliche Bedrohung nicht beenden. Nun liegt es an Ihnen, die feindlichen Kräfte zu zerstören.
C-64 Kass 14.95
C-64 Disk 19.95
Grüner Weg 29
5100 Aachen
Tel. 0241/15 20 51
Fax 0241/15 20 54
WANTED
KINGSOFT sucht
PROGRAMMIERER
für fast alle Computer-Typen, die gegen erstklassige Bezahlung Spiele von internationalem Niveau schreiben. Wenn Sie Interesse haben, wenden Sie sich noch heute an uns.
SPITZEN-SOFTWARE
KINGSOFT
MADE IN GERMANY
Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus unserem riesigen Softwareangebot. Fordern Sie bitte noch heute kostenlose Informationen an. Alle Spiele selbstverständlich mit ausführlicher deutscher Anleitung. Bitte bei Bestellung unbedingt den Computer-Typ angeben!
SE DESIGN AACHEN 0241/15 10 34